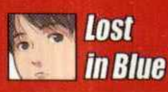
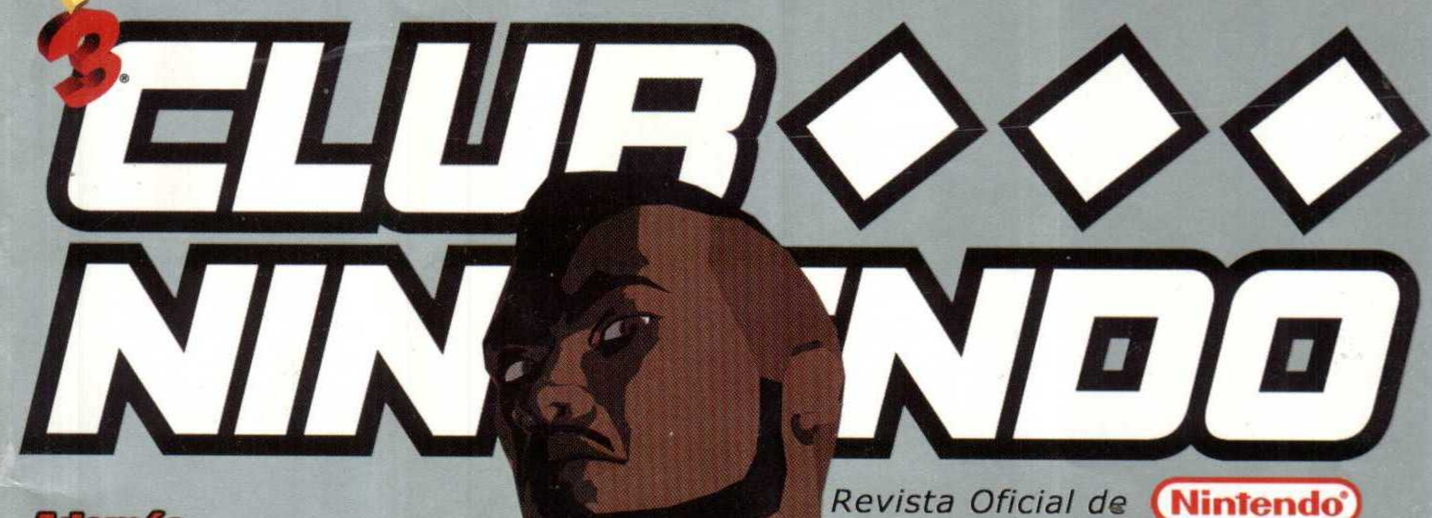






Lost in Blue





Revista Oficial de Nintendo

Además:
Batman Begins
Bomberman DS
Pac-Pix

Killer 7

El nuevo hit de Capcom

Gánate uno de los 50 juegos con playera

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory Tips

Nintendo Power
Polarium
Pokémon Emerald
NFS Underground 2

Precio $22.00 M.N. D.F
0 10722 58163 3 06
Año 14 No 6 Exhibir hasta 26/6/2005



CARLOS V

Nestlé

EL REY DE LOS CHOCOLATES

Nestlé

CHOCOLATE ES ENERGÍA

SUMARIO



ISSN 1665-7888

Año XIV No. 6 Junio 2005

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodriguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

COLABORADOR
Antonio Nieto Cuevas

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

GERENTE DE VENTAS
Francisco González G.

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADORA DE VENTAS
Norma Gress

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645.
Cel: 044 55 30 58 12 81

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2005. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 72 # 7-64, Piso 10 Edificio Corfinsura Bogotá, Colombia. Tel. (571) 3106910. Fax: (571) 3106910 ext: 124. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 3106910 Fax: (571) 3106910 ext: 115 Suscripciones Tel (571) 4049032 Bogotá, Colombia. Línea gratuita para el resto del país: 01 800 119315. suscripciones@editorialtelevisaco.com, Fax: (571) 4012253 Bogotá, Colombia. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

EDITORIAL

¡Bienvenido a otra edición de Club Nintendo! Esta es una ocasión especial porque no sólo te traemos las noticias y reportajes de los juegos más recientes para Nintendo (**Batman Begins**, **Bomberman DS**, **Mega Man Battle Network 5**), sino que también te preparamos una guía completa de **Splinter Cell: Chaos Theory** para que salves al mundo de los fastidiosos terroristas; pero si lo tuyo no es el espionaje, acompáñanos a recorrer las tierras de Hoenn en **Pokémon Emerald** para Game Boy Advance SP.

En portada te traemos un reportaje completo sobre **Killer 7**, el más reciente título de Capcom que ha dado mucho de qué hablar por su calidad de imagen y nueva propuesta en juegos de acción en primera persona. Además, te presentamos un avance de los títulos que Nintendo mostró en el *Electronic Entertainment Expo 2005*, como **Geist**, **Nintendogs**, **Mario Kart DS** y muchos otros que te dejarán sin aliento. Y para cerrar con broche de oro, checa las trivias y promociones que te hemos preparado, para que te ganes un sinfín de artículos de colección. A ver, ¿quién te consiente más que nosotros?

¿Quieres sugerir un tema, comentarnos alguna anécdota chistosa o preguntar sobre tus juegos favoritos? ¿Qué esperas? Mándanos un correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o si prefieres hacerlo de forma tradicional, envíanos una carta a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF





1.- ¿Cuáles son las siete personalidades de Harman Smith?

2.- ¿Quién es el director de Killer 7?

3.- ¿Qué dice la playera de Travis Bell?

4.- ¿En qué otro juego de Capcom aparece el nombre Killer 7?

5.- ¿Cómo se llama el enemigo principal de Harman Smith?

6.- ¿En qué año mostró Capcom el primer video de Killer 7?

BASES

Tienes hasta el 24 de junio de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: killer7@clubnintendomx.com con título PROMO KILLER 7 (contará sólo un correo por lector). Los primeros 50 correos con todas las respuestas correctas serán los ganadores y recibirán la notificación vía correo electrónico el día 5 de julio de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Habrá 20 ganadores del D.F. y Área Metropolitana, 10 de Guadalajara, 10 de Monterrey y 10 del resto del país. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana, tendrás que venir a recoger tu premio con tu identificación y copia, del 25 de julio de 2005 al 29 de julio de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2º piso, Colonia Santa Fe, México, D.F. C.P. 01210. Si eres de Guadalajara y Monterreyr nosotros te avisaremos el lugar y la hora en el que deberás recoger tu premio; si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 29 de julio de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



© Capcom 2005
MEGAMAN 5
BATTLE NETWORK
TEAM PROTOMAN
MEGAMAN 5
BATTLE NETWORK
TEAM COLONEL



Sin duda, **Mega Man** es una de las franquicias más populares de Capcom y lo demuestra con esta quinta edición de la serie **Battle Network**. Ahora tendrás la oportunidad de elegir entre dos equipos: **Colonel** y **Protoman**. Cualquiera que sea tu opción, pasarás un gran rato de entretenimiento mientras ayudas a nuestro héroe de traje azul a vencer los retos del mundo virtual.

Para darte una idea, dependiendo de la versión que prefieras, podrás enfrentarte a distintos enemigos, encontrar *chips* de batalla diferentes e incluso vivir una historia por separado que aumentará tu sensación de juego en el universo de **Mega Man**. ¿Cuál versión elegir? Checa el artículo en la...

...página 68

¡Silencio en la corte!

Todos hemos mencionado las diversas ventajas que ofrece el Nintendo DS para que los programadores puedan realizar juegos más novedosos; pero un aspecto importante que casi nadie ha notado, es que está permitiendo que géneros que antes no salían de Japón, ahora puedan ser disfrutados aquí, en el mercado americano; basta con mencionar próximos lanzamientos, como **Another Code**, de Nintendo, y **Lost in Blue**, de Konami, para que compruebes lo que te decimos. Pero lo mejor de todo es que la lista sigue ampliándose, ahora por cuenta de Capcom, mediante el título **Phoenix Wright: Ace Attorney** para la portátil de doble pantalla, el cual podría catalogarse dentro de las novelas gráficas; pero es un poco más que eso. Esta serie ya tiene tiempo en tierras niponas (de hecho hay tres juegos para Game Boy Advance), y en la historia, representas a un abogado de nombre **Phoenix**, con poca experiencia, pero con un gran sentido de la justicia. Por lo que sabemos, la "acción" se realizará en dos partes: investigación y juicio. En la primera deberás reunir pistas e interrogar testigos en el lugar de los hechos; ya después, y de acuerdo con las conclusiones a las que hayas llegado con tu investigación, tienes que presentar pruebas y argumentos para salvar a tu cliente. En la pantalla superior verás el desarrollo del caso, mientras que en la táctil se te desplegará una lista con preguntas para que realices a los testigos, así como las pruebas que tengas.





La verdad, nosotros creemos que es un acierto traer juegos como éste a nuestro continente, ya que así podemos expandir nuestros horizontes como videojugadores; su salida está contemplada para el tercer cuarto del año.





De Electronic Arts con amor

Gracias a EA hemos podido disfrutar de juegos basados en las más recientes películas del agente secreto más famoso del mundo, así como de historias originales sólo para videojuegos; pero, ¿por qué a nadie se le había ocurrido hacer una adaptación de los primeros filmes? Por el tiempo que tienen de haberse estrenado, muy pocas personas son las que conocen todas las aventuras de **Bond**, y si tú te encuentras dentro de ellas, no te preocupes: la noticia que te vamos a dar a continuación pondrá fin a dicha situación. EA Games ha decidido que para el juego que lanzarán este año basado en la licencia, utilizarán la historia de la cinta **From Russia Wiht Love**, que por cierto es una de las más ovacionadas dentro del universo del **007**. Como es lógico, no podían emplear el modelo de **Pierce Brosnan** para el *motion capture*, ya que querían que el juego fuera una representación lo más fiel posible a la película, por lo que pidieron la ayuda de **Sean Connery**, quien interpretara por aquellos años a **James Bond**. **Connery** no sólo aceptó con gusto, sino que además comentó que los videojuegos son una forma moderna de expresar el arte.

Lo único malo de todo esto, es que deberemos esperar hasta la temporada navideña para poder disfrutarlo; pero, bueno, para que veas que no somos mala onda, te dejamos algunas imágenes de la aventura para hacerte más ligera la espera.





Conviértete en el más buscado

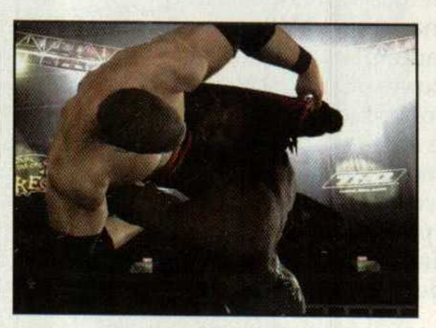
Para todos los amantes de la velocidad y la adrenalina en los videojuegos, les tenemos una muy buena noticia: el anuncio de un nuevo juego en la serie **Need For Speed**, que saldrá bajo el subtítulo **Most Wanted**, para Nintendo GameCube. La mecánica del juego será muy similar a la que se utilizó en los **Underground**: debes convertirte en el piloto más respetado del medio, y para lograrlo, debes empezar desde cero, comenzar a ganar carreras para obtener dinero, y así poder mejorar cada una de las partes de tu bólido, para que durante las competencias no te vean ni el polvo.

Te mantendremos al tanto de todo lo que se diga acerca de este juego, que por cierto tiene como fecha de lanzamiento el 30 de noviembre; pero como siempre, todo puede suceder y tal vez se retrase; todo depende de EA.

¡Lista la segunda caída!

A partir del Nintendo 64, los títulos de lucha libre comenzaron a tener un despunte importante en cuanto a movilidad y modos de juego. Los tiempos en que el luchador se movía con una lentitud terrible habían quedado atrás, y sin dudas el mejor exponente de la generación de 64 bits fue **WCW/NWO Revenge**, título en el cual THQ se basó para realizar **WWE Day of Reckoning** para Nintendo GameCube, mismo que se volvió un éxito inmediato, gracias, entre otras cosas, a su excelente *multiplayer*. Pues bien, para todos los amantes de la acción del cuadrilátero (por lo menos en los videojuegos), les tenemos una muy buena noticia, ya que se ha anunciado el lanzamiento de **Day of Reckoning 2** entre agosto y septiembre de este año. De lo que más gustó de la primera versión, fue que además de los luchadores actuales, también incluía a grandes leyendas del pasado, y para esta nueva edición se repetirá la misma situación y podremos elegir a **Hulk Hogan** y **Ultimate Warrior**, entre otros. Obviamente, los gráficos han mejorado bastante, y esto se debe principalmente a que para los modelos de los peleadores se utilizó una mayor cantidad de polígonos. Pero de entre lo más interesante es que se mencionó que contendrá un modo de historia, donde tomaremos el papel de un gladiador *amateur*, y mediante un entrenamiento constante deberemos llevarlo a ganar el campeonato mundial.





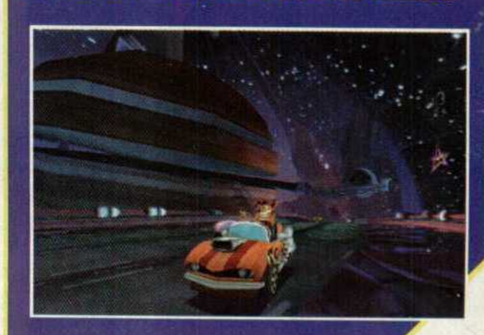
Si Day of Reckoning ya era muy bueno, esta segunda parte pinta para ser uno de los juegos de lucha más recordados de los últimos tiempos.

A las carreras con Crash

El personaje emblema de Vivendi protagonizará un juego de carreras que saldrá tanto para Nintendo GameCube, como para Nintendo DS, y su nombre será **Crash Tag Team Racing**. En este título, que estará en el mercado por ahí de agosto, se combinará la aventura con las carreras, o sea, en ciertos niveles del juego debemos avanzar por momentos a pie, como en cualquier título de plataformas, y en otros tendremos que utilizar forzosamente algún tipo de vehículo para completar la escena. De lo curioso que se dio a conocer, es que vas a poder fusionar dos carros, para obtener una torreta y hacer frente a los enemigos. La versión de cubo podrás disfrutarla hasta con cuatro amigos, mientras que la destinada a Nintendo DS soportará hasta ocho jugadores vía *LAN wireless*.



El equipo que se está encargando del desarrollo del juego, es el mismo que diseñó The Simpsons Hit and Run, por lo que al parecer será un buen título; nosotros creemos que el único problema al que se enfrentará se llama Mario Kart: Double Dash!!.



Joe invadirá las consolas de Nintendo

Según declaraciones de Capcom a la prensa japonesa, se encuentran en desarrollo dos títulos que tienen como protagonista al héroe más cool de los videojuegos, es decir, **Joe**. El primero de ellos será para Nintendo GameCube, y tendrá como nombre **Viewtiful Joe VFX Battle**, el cual, a diferencia de las versiones anteriores, no pertenecerá al género de la acción, sino al de pelea, pero al estilo de **Super Smash Bros**; es decir, podrán participar hasta cuatro personas al mismo tiempo en batallas donde la seriedad será el elemento faltante. Obviamente los personajes a elegir serán los más representativos de la serie, como **Sylvia**, **Captain Blue** o el mimo **Joe**. Por otro lado, también se está preparando el debut de la franquicia en el Nintendo DS, en **Viewtiful Joe Scratch!**; se comentó que utilizará elementos de los juegos anteriores, por lo que se puede intuir que el título estará desarrollado bajo el concepto original: la acción.

No hay aún fechas oficiales de lanzamiento, sino que sólo se prevé para finales de año. La serie de Viewtiful Joe ha sido uno de los mejores lanzamientos de la generación que está a punto de terminar, gracias a su gameplay; esperemos que se mantenga en la misma línea en sus próximas apariciones.

Defiende la tierra en tu GBA





A lo largo de los años hemos visto decenas de juegos donde debemos proteger nuestro planeta de invasiones extraterrestres, pero son contadas las ocasiones donde el género elegido para tal hazaña haya sido el de la estrategia, por lo que Namco, a través de su título **Rebelstar Tactical Command**, espera dejar una buena aportación. El estilo de juego en lo que se refiere a *gameplay* es muy parecido a lo manejado en **Advance Wars**, es decir, serás el comandante de la rebelión humana y decidirás cómo y cuándo mover cada una de tus unidades; pero además se menciona que el escenario jugará un papel importante para el desarrollo de los combates; por ejemplo, si hay estructuras como algún edificio, podrás ocultar a una parte de tu escuadrón detrás de éste. Pero lo que se nos hizo más interesante fueron las opciones que tiene para jugar con algún amigo, que podrás hacer mediante el **Cable Link** (cada quien con su cartucho), o con un solo Game Boy Advance, por turnos. Por cierto, este tipo de juego incluye una "repetición instantánea", para que nunca pierdas detalle de los movimientos de tu rival.

Al parecer estará listo para septiembre, y aunque no sea un título de esos que hagan mucho ruido, promete no defraudarnos.

Un regreso místico para el Nintendo DS

Existen muchas series que los jugadores recordamos con cariño, y una de ellas es **Mystical Ninja**, de Konami, que por razones desconocidas había estado un poco descuidada; y decimos "había" porque para fortuna de todos nosotros, se ha dado a conocer que próximamente (no hay fecha oficial) podremos disfrutar de una nueva aventura de **Goemon** para el Nintendo DS. No se dieron a conocer detalles en cuanto a la historia, o a la manera en que utilizarán la pantalla táctil, pero si has jugado las anteriores versiones de este título, debes saber que gracias al *gameplay* que se acostumbra manejar, es idóneo para aprovechar las ventajas de la consola; además, viniendo de Konami, la calidad está garantizada.



Llega la magia por partida triple

Millones de fans de **Harry Potter** alrededor del mundo esperan impacientes el mes de noviembre para poder disfrutar de la más nueva adaptación a la pantalla grande de las aventuras del joven mago. Y más se van a poner cuando lean la siguiente noticia: resulta que EA Games ha anunciado que para el estreno de la película, tendrá lista la versión en videojuego de la historia de **J.K Rolling**, la cual, por cierto, se llama **Harry Potter** and the **Globet of Fire**. Para que nadie se quede sin disfrutar esta adaptación, habrá versiones para Nintendo GameCube, Nintendo DS y Game Boy Advance. Los personajes que podrás elegir para vivir esta historia son **Harry**, **Ron** y **Hermione**, lo cual es normal y hasta cierto punto una obligación; lo realmente interesante está en el *gameplay*, ya que para empezar se podrá jugar de manera cooperativa, y como cada personaje tiene distintas habilidades, las vas a tener que combinar para poder resolver *puzzles* o vencer enemigos. Declaraciones de la gente de EA hacen énfasis en que se han capturado muchos elementos tanto del libro como del filme, ofreciendo con esto a los seguidores de la franquicia una experiencia totalmente nueva.







La verdad es que los juegos anteriores no eran nada buenos, por lo que mejorar el trabajo realizado, no será un gran mérito, excepto, claro, si su gameplay logra darle el respiro que necesita la serie.

Todo un imperio en la palma de tu mano

La estrategia en tiempo real es uno de esos géneros del que, debido a su complicado control, los usuarios se mantienen un poco alejados; pero los que les han dado una oportunidad no se arrepienten, gracias a que son muy absorbentes. Pues bien, si tú eres de los que aún no se han adentrado en este tipo de juegos, Majesco está preparando una versión para el Nintendo DS de **Age of Empires**, sin duda el máximo exponente del género. Si no conoces este título, te podemos decir que tomas el papel de comandante de un ejército, al cual debes conducir a la victoria contra otros escuadrones, un poco al estilo de **Pikmin** para Nintendo GameCube; nosotros creemos que utilizarán el *Stylus* como si fuera el *mouse* de una computadora, lo que permitirá que el título se juegue de una manera muy dinámica. Su salida está programada para el invierno, y, sinceramente, esperamos bastante de él.

¡Cartoon Network y Club Nintendo te regalan las figuras de Star Wars: Clone Wars!

¿Qué tan fanático eres de **Star Wars**? Seguro ya viste la película y compraste el DVD de **Clone Wars**; pero, ¿te gustaría tener unas figuras de colección de la serie? Pues contesta la siguiente trivia y gánate uno de los tres paquetes que **Cartoon Network** y **Club Nintendo** tienen para ti.

1.- ¿Quién es el director de la serie de televisión de **Star Wars: Clone Wars**?

2.- ¿De cuántos episodios consta la primera temporada de **Star Wars: Clone Wars**?

3.- Menciona el nombre de tres series -aparte de **Clone Wars**- que transmite **Cartoon Network**.

4.-¿Cuál es el nombre del personaje, aspirante a **Sith**, que porta dos sables láser?

5.- ¿Quién es el único personaje que sin ser **Jedi** ha utilizado una espada láser en las películas de **Star Wars**?

Bases

Manda un correo electrónico a clonewars@clubnintendomx.com con el título "Trivia Clone Wars". Las primeras tres participaciones que respondan correctamente las cinco preguntas, se ganarán uno de los tres sets de dos figuras de colección de la serie Clone Wars. Se aceptarán correos del día 1 al 5 de junio de 2005 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los ganadores el día 6 de junio del 2005 y sus nombres serán publicados en la revista de agosto de 2005. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana tendrán hasta el día 30 de junio de 2005 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o. piso, Colonia Santa Fe, de lunes a viernes, de 10 AM a 2 PM. Tendrás que traer tu identificación oficial con copia. Si eres del interior de la república, te mandaremos tu premio por mensajería antes del 10 de agosto de 2005. Esta promoción es válida sólo en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 5261-3769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.





TUS PREGUNTAS A: MARIO

¿Cómo viste las noticias del E3? Se puso bueno, ¿no? Tanto el Nintendo GameCube como el Nintendo DS mostraron varios juegos interesantes de los que pronto te traeremos todos los detalles, pero como sé que aún faltan muchas dudas de la actualidad, iniciaremos con esta sección que tanto te gusta, antes de que nos caiga la noche. ¡Saludos!

Mario

Los discos de Mega Man

Hola, **Mario**. La siguiente consulta trata sobre **Mega Man Zero 3.** ¿Cómo o dónde consigo los discos Nos. 006, 045 y 046? Llevo bastante tiempo buscándolos y no puedo encontrarlos. Apreciaría mucho si me ayudas con este problemita, ya que supongo que muchos otros lectores también están atorados allí.

ARKZ 09
San José, Costa Rica

¡Claro, faltaba más! Tu duda se resuelve fácil, así que seré breve. El No. 06 es el Ultima Foot, que te sirve para usar todos los Foot Chip; éste lo encuentras en la segunda parte de la escena Baby Elves. El No. 045 es ni más ni menos que Miulla the Nurse Elf, que contiene una elfa Miulla dentro y lo hallas en la escena Tritesta Kelverian. Por último tenemos el No. 046, Coppe the Nurse Elf, que es lo mismo que el anterior, pero con una elfa Coppe dentro; encuéntralo en la escena Glaciar Le Cactank.

Pokémon XD

Hola, **Mario**. Quiero decirte que siempre leo tu Club Nintendo y no me he perdido ni una edición. Espero que me respondas a través de la revista porque siempre mando cartas y nunca me contestan. ¿Es verdad que van a sacar un nuevo **Pokémon** para GCN parecido a **Pokémon Colliseum?** Si es así, ¿me podrías contar sobre él?

Giacomo Chiarella
Lima, Perú

Así es, mi estimado Giacomo. Ya se prepara un nuevo título de **Pokémon** en los hornos de Nintendo. De hecho, se habló de éste en la conferencia que Nintendo dio hace poco en San Francisco. Hasta donde se dijo, se llamará **Pokémon XD** y será para el Nintendo GameCube -posiblemente para finales de año-; a diferencia de los anteriores juegos para consola casera, **XD** retomará los principios de la franquicia al ser plenamente RPG/Aventura, como las versiones de Game Boy. La verdad es algo que todos esperábamos con ansia y del que seguramente te tendremos más información en el próximo número de la revista.

Onda retro

Hola, Mario. Me animo a escribirles pues en una reseña de su revista decía que el juego de **Excitebike 64** estaba *chido* y lo compré. Ya terminé el juego de principio a fin, ya abrí todas las pistas, pero no puedo sacar la opción **Excitebike** del antiguo NES. ¿Podrías ayudarme?

Jorge Flores
Vía correo electrónico

¡Claro que puedo ayudarte! Pero ahora sí te caímos en la mentira, pues dices que ya terminaste el juego a todo lo que da, pero apuesto que se te olvidó completar el modo de tutorial, ya que cuando lo haces, inmediatamente se habilita la versión de NES de **Excitebike**. Así que échale ganas si quieres revivir viejos tiempos al estilo 8-bits.



A quién no le gusta revivir viejos tiempos y mejor aún cuando vienen juegos clásicos incluidos en las versiones contemporáneas, como en el caso de **Excitebike 64**.

Más dificultad para RE4

¡Qué hay, Mario! Tengo una duda que espero puedas responderme: he acabado el juego **Resident Evil 4** -que por cierto está genial- y abrí la dificultad profesional; también terminé los minijuegos y por ahí escuché que existe una dificultad más... ¿es esto cierto? Si es así, ¿cómo le hago para sacarla? Bueno, eso es todo; nos vemos.

David Jussel
Vía correo electrónico

¿Una dificultad extra? Por supuesto. Nada más ponte una venda en los ojos y termina el juego a puro oído; después de unos minutos te darás cuenta de que falta ser más que profesional para pasar el nivel, ja, ja... Ya en serio, no hay otro modo aparte de normal y profesional, sólo si puedes poner tus propias metas para completar las misiones en un mejor score, o de plano conseguir todos los *items* y tesoros secretos.

Calibra la pantalla de tu NDS

Hola, Club Nintendo. En las opciones del Nintendo DS viene una función para calibrar la pantalla; ¿me podrían decir para qué sirve?

Carlos Israel Ortiz García
Vía correo electrónico

Muy sencillo, Carlos. En todos los dispositivos que usen un *Stylus*, se incluye esta opción que te permite ajustar las zonas en las que haces presión con la pluma, para evitar errores en el momento de deslizarla por la pantalla. Te recomiendo que lo hagas cuando menos una vez al comprar el Nintendo DS, o si en algún momento notas que la pantalla no responde como tú quieres. Ojalá te sirva este consejo.



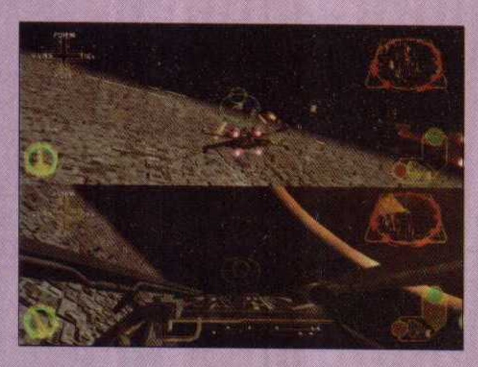
LA PREGUNTA DEL MES

No más Rogue Squadron para GameCube

Hola a todo el *staff* de la mejor revista del mundo de Nintendo. Les escribo para comentarles acerca de unos rumores que circulan por Internet, los cuales dicen que Factor 5 y Silicon Knights dejarán de trabajar para Nintendo, dejando así proyectos para la futura consola "Revolution". De ser ciertos, se perderían grandes proyectos que sólo estos programadores nos podrían ofrecer, y además este abandono se sumaría al de Rare, cosa preocupante, ya que Nintendo está perdiendo aliados importantes para la producción de videojuegos. Otra cosa: también por Internet se anda diciendo que la exclusividad del gran juegazo de Resident Evil 4 (un excelente juego a mi parecer) se perderá en unos meses llegando a las otras consolas. Por favor, despejen estas dudas; estoy esperanzado en que la verdad sea a favor de Nintendo.

Diego
Colombia

¡Qué tal, Diego! ¿Cómo estás? Aún no hay por qué alarmarse. Es cierto que el presidente de Factor 5 –desarrolladores de la saga de Rogue Squadron– anunció que su compañía dejará de crear juegos para el Nintendo GameCube, pero también dijo que iniciarán trabajos de desarrollo para las consolas de siguiente generación, incluyendo obviamente al Nintendo Revolution y Nintendo DS. En cuanto a Silicon Knights, no han abandonado a Nintendo: simplemente planean producir juegos para todas las consolas y no sólo para Nintendo. Así que nada más nos queda esperar para ver cuál es el siguiente movimiento de estos grandes productores en un futuro cercano.



El último título de la saga para el GameCube fue sorprendente; ahora esperemos ver qué hace Factor 5 en el Nintendo Revolution.

¿Qué tipo de jugador eres?

Querido Doctor **Mario**: usted que todo lo sabe, quiero que me saque de una duda que no me ha dejado dormir mis 20 horas de sueño diarias. ¿Cuál es la diferencia entre un videojugador casual y uno *Hardcore*?

Germán Galván
México, DF

Fácil, GG: un jugador casual es aquel que toma una consola y la usa como mera forma de matar el tiempo y que no se adentra mucho en conocimiento general, termina los juegos al 100% o sigue el hilo de las franquicias y básicamente prefiere juegos sencillos que no le quiten el sueño, o mejor dicho, que no le hagan la vida de cuadritos. En cambio, los *Hardcore Gamers* son los chavos que pasan un largo rato pegados a los controles con tal de sacar hasta el último **Jinjo** de **Banjo Kazooie**, subir sus personajes **Final Fantasy** o **Phantasy Star Online** –por mencionar algunos títulos- hasta el máximo nivel o de plano se adentran tanto en el conocimiento general de los videojuegos, que hasta encuentran *bugs*, errores de programación y un sinfín de detalles que un usuario casual ni se percataría de su existencia. Así que, ¿cómo te consideras?

Pokémon en pantalla doble

Hola, Club Nintendo. Les mando esta carta para decirles que he leído muchos artículos en Internet que dicen que Nintendo está a punto de sacar a la venta nuevos juegos de **Pokémon** llamados **Pokémon Pearl** y **Pokémon Diamond**, ambos para el DS. ¿Qué hay de cierto en esto?

Diego Varela Grageda
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Diego! Hace poco, Creatures Inc. anunció que la franquicia que iniciara en el Game Boy ahora se moverá directo al Nintendo DS con los juegos **Peral & Diamond**, ofreciendo así gráficos sorprendentes y elementos más atractivos que respetarán el estilo clásico de aventura RPG. Aún no se tiene planeada una fecha de salida pero es probable que aparezcan para finales de este año. En cuanto a personajes, historia y otros detalles, no se ha hablado mucho, pero en cuanto sepamos algo te lo diremos en la revista.

Flechas de Luz

¡Qué tal, **Mario**! Sé que hace poco hicieron un Nintensivo de **The Legend of Zelda: The Minish Cap**, pero no me quedó claro cómo obtener las flechas de luz. ¿Podrías ayudarme con este asunto?

Omar Rivas
Veracruz, Ver.

Hola, Omar. Simplemente fusiona las *Kingstones* hasta que abras un portal hacia al hogar de las tribus de viento (cerca de tu casa); procura activarlo antes de que vayas con **Mt. Crenel**. Cura al anciano que está en cama, y cuando vayas al *Wind Temple*, él te dará las flechas que buscas. ¿Ya ves cómo siempre es bueno ayudar a la gente? Quizá te devuelvan el favor.



¿Y Odama?

Mario, hace tiempo mencionaron algo sobre un título llamado **Odama.** Según creo, era tipo *pinball* y estaba siendo desarrollado para el Nintendo GameCube, pero ya no han dicho nada al respecto. ¿Sí va a salir? Ojala me respondas porque soy un fan de los *pinball*, en especial de los de **Pokémon**.

Carlos Fonseca
Acapulco, Guerrero

Te tengo dos noticias: una mala y otra buena. La mala es que **Odama** –anunciado en el E3 2004- se canceló para el Nintendo GameCube a pesar que se postulaba para una opción diferente y entretenida; pero la buena es que el proyecto no se enterró por completo y de hecho se está trabajando todavía, pero ahora para el Nintendo DS. En lo particular se me hace una buena idea, porque este tipo de juegos se disfruta mejor en un portátil.



Aunque Odama prometía mucho para el Nintendo GameCube, no dudamos que en su forma portátil sea tanto o más entretenida al usar el Stylus u otros elementos del Nintendo DS.

¿Cómo los evoluciono?

Hola, cuates de Club Nintendo. Tengo rato de haber comprado mi versión de **Pokémon Redfire** y ya tengo bastantes personajes, pero quiero preguntarles cuáles y cuántas criaturas evolucionan por medio del intercambio, ya que he tratado con muchos, pero no pasa nada.

Joaquín Castro
Colombia

Con mucho gusto, Joaquín. Primero te mencionaré los tres personajes que evolucionan con simple intercambio y son: **Machote** a **Machamp**, **Graveler** a **Golem**, **Kadabra** a **Alakazam,** Y los siguientes cuatro, debes intercambiarlos con un *item* para que funcione: **Slowpoke** a **Slowking** (*King´s Rock*), **Seadra** a **Kingrda** (*Dragon Scale*), **Scyther** a **Scizor** (*Metal Coat*) y **Poliwhirl** a **Politoed** (*King´s Rock*). Esperamos que esta breve información te sirva para completar tu *Pokédex* de una vez por todas.

¡Todos a bailar!

Hola, **Mario**. Quiero hacerte unas preguntas acerca de "**Mario Dance Dance**" (creo que así se llama). ¿Se juega con tapete como el de las maquinitas, o es con el puro control? Si es así, ¿vendrá integrado con el juego?; y por último: ¿es para el Nintendo GameCube? Como es la primera vez que les escribo tal vez no me publiquen en su revista pero por lo menos respóndanme por correo electrónico o carta.

Oscar Reyes Moreno
Vía correo electrónico

Si no tuviera tapete, sería de lo más aburrido, tanto como jugar una versión de **The House of the Dead** con el control de la consola, y por ello Konami decidió crear un tapete con detalles alusivos a Nintendo para estar a tono con los múltiples personajes de Nintendo que se darán cita en la pista de baile para mostrar sus mejores pasos. Olvídate del **Pump it up** y otras versiones del bailongo: con este título te divertirás al escuchar música de moda y temas clásicos de **Mario** en versiones arregladas. Ahora bien, ¿incluye el tapete? Todavía no sabemos, pero de seguro saldrá un paquete que lo traiga, tal como pasó con **Donkey Konga** o con el nuevo juego de **Donkey Kong Jungle Beat**. Y efectivamente será para el Nintendo GameCube; así que ve practicando porque la pista se abrirá a finales de año.



¿Te acuerdas del juego de baile de Disney que salió para el N64? Pues ahora todo luce mejor cuando **Mario** y otros personajes de Nintendo se muevan al ritmo de la música.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

Muchas gracias a todos los que escribieron, y a los que no, pues los invito a que me manden sus dudas existenciales a la redacción de Club Nintendo para responderlas como lo hemos hecho a través de estos años. También son bienvenidos tus comentarios, quejas, chistes, anécdotas, y en sí todo lo que quieras compartir con nosotros. ¡Hasta la próxima!

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería), necesitas realizarlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes.
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Ignacio Pérez, Santiago de Chile.
Juan Arévalo, Nuevo León, México.
Ricardo González, México, DF.
Alan González, Nuevo León, México.
Diana González, Baja California, México.
Daniel Mundaca, Vallenar, Chile.
Antonio Ramírez, Michoacán, México.
Diego Ludeña, Chiclayo, Perú.

El rombo

En la portada del número pasado estuvo aquí.

¡Qué emoción verlos crecer!





CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$13.00 + IVA por imagen

Ejemplo:

ABC
CN FOTO B1

al

Number
31111



CN FOTO B1



CN FOTO B2



CN FOTO B3



CN FOTO B4



CN FOTO B5



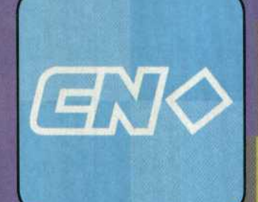
CN FOTO B6



CN FOTO B7



CN FOTO B8



CN FOTO B9



CN FOTO B10



CN FOTO B11



CN FOTO B12



CN FOTO B13



CN FOTO B14



CN FOTO B15



CN FOTO B16



CN FOTO B17



CN FOTO B18



CN FOTO B19



CN FOTO B20

PAQUETE TIPS
CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo:	ABC — CN NIN
al	Number — 21111
Recibes	ABC — YOSHI. Para sacar al Yoshi negro, junta 160 puntos en...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL
CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo:	ABC — CN NIN
al	Number — 61111
Recibes	ABC — NBASV3. Para obtener a Bernard King, junta 1500 SP.

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Mortal Kombat Deception, Yu Gi Oh! 7 Trials to glory World championship Tournament 2005, Ridge Racer DS , Yoshi Touch & Go, Wario Ware Touched!, NBA Street V3, Donkey Kong King of Swing, Time Splitters Future Perfect, Banjo Pilot, Star Fox Assault



CN FOTO B21



CN FOTO B22



CN FOTO B23



CN FOTO B24



CN FOTO B25



CN FOTO B26



CN FOTO B27



CN FOTO B28



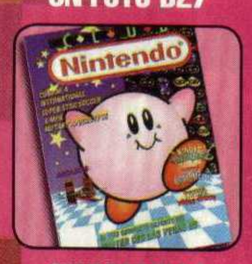
CN FOTO B29



CN FOTO B30



CN FOTO B31



CN FOTO B32



CN FOTO B33



CN FOTO B34



CN FOTO B35



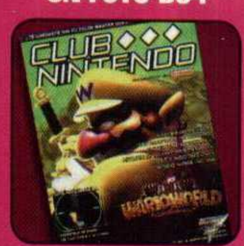
CN FOTO B36



CN FOTO B37



CN FOTO B38



CN FOTO B39



CN FOTO B40

CLUB NINTENDO POLL

Se busca dueño

Este es el cuarto Nintendo DS que vamos a regalar. Si no has tenido suerte, continúa mandando tu correo electrónico con tus respuestas. Tu opinión es muy importante para Club Nintendo; queremos saber qué piensas de tu revista y de Nintendo. Tú puedes ser el dueño de este sistema.





Nombre completo **Dirección** **Ciudad** **Estado** **C.P.**

Teléfono **Fecha de nacimiento** **Suscriptor SÍ o NO** **Lector desde**

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Comprarás la consola de siguiente generación?

C) En este número, ¿cuál fue la sección que más te gustó?

D) ¿Cuál fue tu review favorito?
1. Pac-Pix
2. Magical Quest 3 SM&D
3. Bomberman DS
4. Mega Man BN 5 TC/TP
5. Batman Begins

E) ¿Te agradaron los tips de Splinter Cell?
1. Sí. No. No tengo el juego.

F) ¿Te gustó el previo del E3?
Sí. No.

G) ¿Qué desearías ver en el reporte del E3 de julio?

H) ¿Comprarías una edición especial del E3?
Sí. No.

I) ¿Qué título esperas más de Nintendo GameCube?

J) ¿Cuál título esperas más de Nintendo DS?

K) ¿Y del Game Boy Advance?

BASES

Tienes hasta el 24 de junio de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL JUNIO (contará sólo un correo por lector). El correo #200 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la I) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 4 de julio de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación, del 5 de julio de 2005 al 29 de julio de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2º piso, Colonia Santa Fe, México, D.F, C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 29 de julio de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Log@n in

Por Toño Rodríguez

En esta ocasión te vamos a comentar dos cosas que se anunciaron dentro del mundo de Nintendo, además de lo que verás en el reporte Pre - E3 al que asistimos en las oficinas de Nintendo. Algo que ya estábamos esperando; un nuevo "look" del Nintendo DS y el nuevo campeón en el universo Pokémon, un chavo de 20 años que llegó a la ciudad de Seattle, Washington, en los Estados Unidos, a barrer con sus contrincantes.

Ahora el NDS en "Electric Blue"

Esta es la nueva vestimenta del Nintendo DS. Como te habíamos platicado, en Japón ya existen varios colores para este sistema; incluso una versión de Pokémon que te presentamos en la edición anterior. ¿Cuántos colores tendremos en el mercado americano? Aún no sabemos, pero como en el caso del Game Boy y Game Boy Advance seguramente habrá muchos más, eso sí, lo más probable es que vayan saliendo uno por uno y no de un solo jalón.



Un nuevo campeón en el universo Pokémon

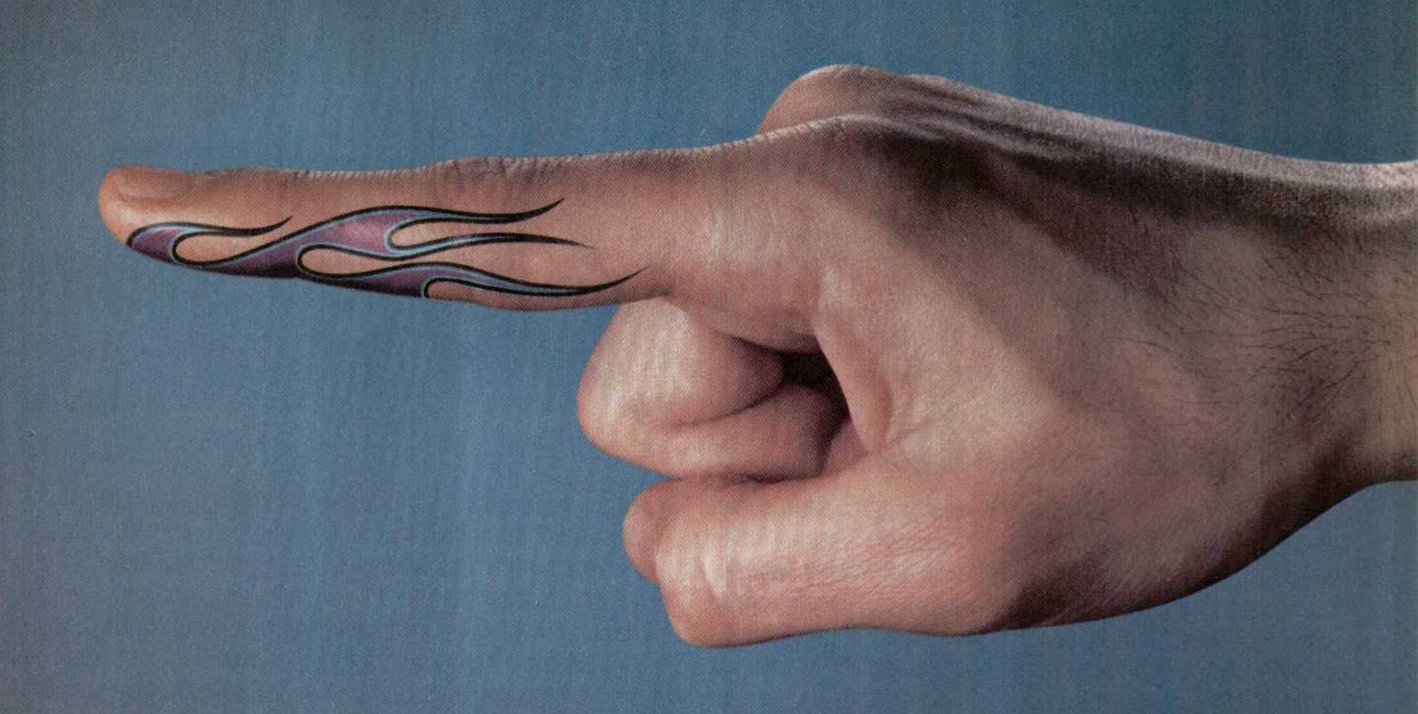
Chris Darling, de veinte años, es el mejor de una lista de 36,000 registrados alrededor de Estados Unidos y Canadá. El pasado 30 de abril llevó a su Pokémon a la batalla en Pokémon Emerald y venció a otros doce finalistas para ganarse un viaje a Nagoya, Japón, a disfrutar el nuevo PokePark.

Chris comentó:
"Mi corazón latía tan fuerte cuando estaba en la batalla". "Esperaba perder en tres veces".

Deseamos que en el futuro los entrenadores mexicanos también participen.



Tocar es bueno.







Personaliza tu auto con el simple toque de tu dedo, Toca, controla, configura y corre las mejores máquinas callejeras.



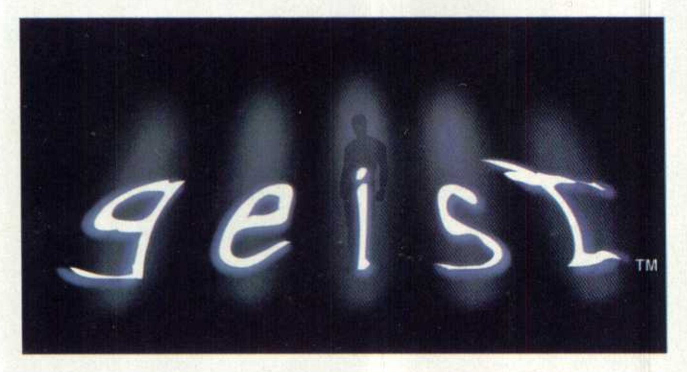




Nintendo®

GAMER´S SUMMIT PRE - E3

El pasado 2 de mayo asistimos como invitados a la presentación de Nintendo en sus oficinas en Seattle, Washington,EUA donde se mostraron algunos adelantos de los títulos que fueron exhibidos en este último E3. Esta presentación fue para que la prensa conociera antes un poco de lo que Nintendo nos tendría preparado unos cuantos días después.





Después de bastante tiempo la espera ha terminado; Geist está listo para salir y te adelantamos que es un muy buen título, ya que las dudas se despejaron al verlo y jugarlo. Como sabes, tendrás diferentes modos de juego, como humano y como fantasma; pero eso no es todo; además podrás interactuar con tu alrededor, adentrarte en objetos y animales que tengas a la vista y ser por un momento un conejo y ver en distintos colores según sea el caso. También contarás con una "Fairy", que te ayudará a avanzar en tu recorrido en esta aventura.

Como todo buen juego de béisbol tendrás bastantes opciones para personalizar a tus jugadores e incluso podrás hacerlo también con los parques de pelota; existirán campos en vecindarios que en un principio serán de arena, pero tú harás, con base en tus resultados, que esos campos gachones se conviertan en lugares de primer nivel con pasto perfectamente delimitado y con las bases muy bien ubicadas. Escogerás a tus equipos y peloteros preferidos, y podrás decidir la cantidad de partidos que quieres jugar en caso de que no desees aventarte toda la temporada completa.

Texto y Fotos / Toño Rodríguez

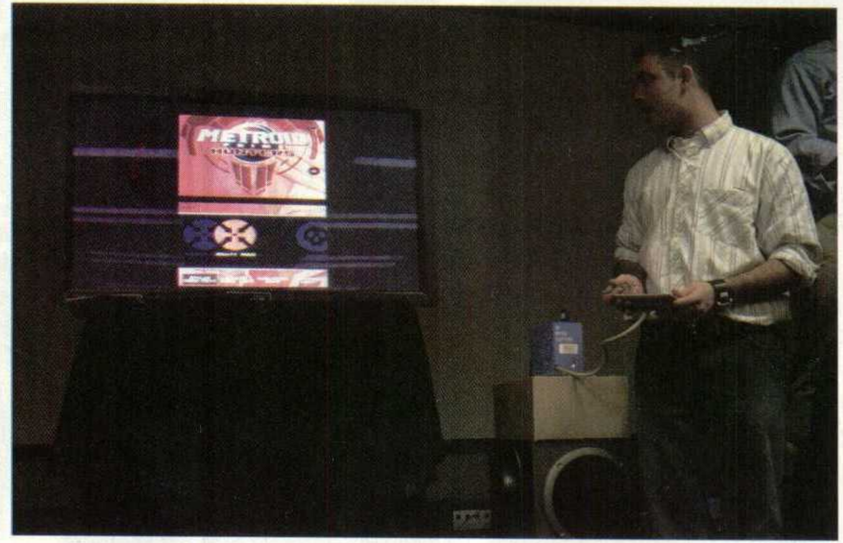
MARIO KART PARA NINTENDODS





Uno de los títulos que más llamó la atención fue Mario Kart DS, y es que para los que somos fans de este juego desde el SNES tenerlo ahora en el Nintendo DS para ocho jugadores al mismo tiempo de manera inalámbrica, es todo un sueño hecho realidad. Todavía tiene algunos detalles que seguramente van a ser depurados para que el juego quede perfecto o casi; hasta el momento en el que lo pudimos jugar no se usaba la pantalla táctil; su función era mostrarte los mapas de las pistas y las posiciones de los competidores, algo que creemos tiene que cambiar. En fin, lo más importante de este título es la diversión que obtienes al jugarlo solo o con siete amigos más; si de cuatro era bastante divertido, imagínate ahora que es el doble y que cada uno tiene su pantalla independiente.

Este título ya está bastante adelantado, y no le falta mucho para que quede listo. Algunas de las novedades que pudimos apreciar en este juego es que en el modo multiplayer vamos a tener a más personajes a escoger, y cada uno de ellos tendrá un modo tipo "morph ball" distinto para que puedas tener diferentes habilidades, además de armas exclusivas.





FIRE EMBLEM™

Si te gustan los gráficos perfectamente detallados y con excelentes animaciones, este es un título para ti. Desde que vimos la intro del juego supimos que será un gran título para el Nintendo GameCube. Estarás al frente de un comando de mercenarios que te serán totalmente leales y avanzarás en esta aventura; podrás incrementar tus armas y habilidades conforme vayas avanzando. Los escenarios son tridimensionales, las batallas serán impresionantes y tendrás que cumplir con la misión de cada una de ellas. Cuida a tus personajes ya que los puedes perder y no regresarán.



Antes anunciado y conocido como Advance Wars, este título aparece en el Nintendo GameCube y nos da una muy buena impresión. La estrategia es parte del juego, avanzarás solo o acompañado de un valeroso batallón que dará la vida por ti. Ellos seguirán tus órdenes, así los mandes a la guerra sin fusil; iras completando misiones que serán cada vez más complicadas, pero contarás con gran armamento y tanques que serán difíciles de detener. Alístate en el ejército, obtén tu uniforme y demuestra tus habilidades de estratega para terminar esta batalla.

¡INCREÍBLE!







NINTENDOGS

Este es uno de los títulos que representa la manera de cambiar los modos de juego que siempre busca Nintendo; hace algunos años fueron los "Tamagotchi"; ahora tenemos Nintendogs, un juego que te permitirá tener una mascota a la que deberás cuidar y darle atención. Tendrás comandos de voz a los cuales responderá y lo mejor será su modo inalámbrico en el que podrás convivir con más poseedores de este título.





MARIO BASEBALLL GCN EN PROCESO



No esperábamos ver algo de este título que está en pleno proceso de programación; de hecho en el mismo juego aparecían códigos del programa. Para que te des una idea del modo de juego, haremos una comparación con Mario Power Tennis, en donde las cosas locas no paran y hacen de este tipo de juegos algo muy diferente. Los personajes son nuestros grandes conocidos: Mario, Luigi, Princess, Donkey Kong, etc. Estos personajes tienen una manera muy diferente de juego entre si, ya que cuentan con habilidades distintas; te podemos decir que Donkey Kong no utilizará un bat, sino un gran guante con el que le pegará a la bola con gran fuerza. Los escenarios también serán una locura.





¿QUIÉN ERES?

MARIO PARTY ADVANCE

VIAJERO.
FIESTERO.
REVENTADO.

GAME BOY ADVANCE SP

PUEDES LLEVARTE LA FIESTA A DONDE QUIERAS MIENTRAS OBTIENES MONEDAS, GADGETS Y DISFRUTAS CERCA DE 60 NUEVOS MINIJUEGOS. MARIO PARTY ADVANCE.





sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE	CLAVE
VACA	PEDOS	LADRIDO	GRITO1
COYOTE	SUPERPEDO	TIMBREBICI	GRITO
SILBIDO	PEDORRETA	TOCTOC	GRITOMUJER
GALLO	TARZAN	CABALLO	SUPERERUCTO
RISAMACABRA	RISAYODA	MOTO	ERUCTO1

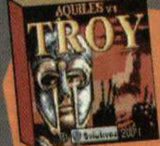
PATO

COMO BAJAR SONIDOS:
envía CN REAL +"clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL PATO

Modelos Compatibles: Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD Motorola: C385, E380, V300,V525, V600, v80 Samsung: SCH:C1000,D410, E100,E300,E310, E400, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P100, P400, P510, S100, S200, S300, S300M, S500, T100, T400, T410, T500, V200, X100, X400, X450, X600, Z100, Z105 Sony Ericsson: F500i, P900, T230, T630, Z1010, Z600 Siemens: S55, SL55 Sagem: X6 Panasonic: GD87, X60

PRECIO POR SONIDO: $13 + IVA — CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

juegos




Aquiles VS Troy
clave TROYA
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650, ngage, ngage QD
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550
Sony Ericsson: k700, z1010



AIR FORCE 2 THE GUARDIAN
clave AIR2
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3590, 3595, 3520, 3560, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage
Motorola: T720, T720i, T722, V80, V300, V400, V600, V525, V600, E390, E380
Sharp: GX10, GX10i, GX20, SGH-D100, SGH-E100, SGH-E700, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400, SGH-E800, SGH-C100, SGH-X600, SGH-X600, SGH-X100



Mobile Grand prix
clave FUNO
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700



Samukiko
clave SAMURAI
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: P800
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400



MrSchizoo
clave SHIZO
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650, ngage, ngage QD
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550, T720
Siemens: A60, C60, M55, MC60, ME55, S55, SL55

tonos

lo que está sonando

	CLAVE
Smallville - Remy Zero	SMALLVILLE
Gasolina - Daddy Yankee	GAS
Pa delante - El Símbolo	PADELANTE
Yo quisiera - Reik	REIK
Los increibles - BSO	INCREIBLES
Tocando fondo - Kalimba	FONDO
Volverte a ver - Juanes	VOLVERTE
What are you waiting for - Gwen Stefani	GWEN
Rebelde - RBD	REBELDE
Yeah - Usher	YEAH
Sabes a chocolate - Kumbia Kings	CHOCOLATE
Star Wars - BSO	WARS
La fuerza del destino - Fey	FUERZA
La pantera rosa - BSO	PANTERAROSA
Ojala que te mueras - Pesado	TEMUERAS
Golosa - Impacto MC	GOLOSA

para rockear

	CLAVE
Puntos cardinales - Café Tacuba	CARDINALES
Hoy tengo miedo - Fobia	MIEDO
Chale - María Barracuda	CHALE
Te lo juro por Madonna - Plastilina Mosh	TELOJURO
Losing grip - Avril Lavigne	LOSING
One more time - Daft punk	ONEMORETIME
A little less conversation - Elvis vs. JXL	CONVERSATION
Ojos claros - Labios rosas - Ely Guerra	OJOS
4 ever delayed - Manic Street Preachers	DELAYED
Dirty sticky floors - Dave Gahan	STICKY
The sacrament - Him	SACRAMENT
Putita / Babasonicos	PUTITA
Au soleil - Jennifer	SOLEIL
Light my fire - The Doors	LIGHT
Who is crying now - Randy Crawford	WHOS
Time is running out - Muse	RUNNINGOUT
Deja te conecto - Zoe	CONECTO
The tide is high - Blondie	TIDE
You can leave your hat on - Joe Cocker	YOURHAT
Ingrata - Café Tacuba	INGRATA
Faint - Linkin' Park	FAINT
No more lies - Iron Maiden	NOMORE
Crazy - Aerosmith	CRAZY2

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR:

TDMA O DIGITAL	MONOFÓNICO GSM	MULTIMEDIA GSM
ENVÍA CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	ENVÍA CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111	ENVÍA CN POLI + "la clave de la canción" al 31111
Ej: CN DIGI SMALVILLE NOKIA	Ej: CN MONO SMALVILLE NOKIA	Ej: CN POLI SMALVILLE
		TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $13 + IVA — CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

los albures de Juan Camaney

Pego duro, bailo tango,
masco chicle
y tengo viejas de a monton ...
¡TURURUUU!

envía CN CAMANEY al 21111



18+

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS! PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA

curiosidades



EXPLOSIVO

TORO



POWER



CAMELLO



MAN



SEXY





ENANO




RAPADA

LAGARTO



CIUDAD02



CABRA



SPIDER



3724



3728

3744

3703

3704

3712





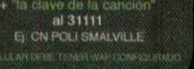



3755 3721 3711 3706 3759 3707

El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo al modelo de celular

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO 3707

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM



18+ Indica información para ADULTOS



Servicios para celulares Digitales



Servicios para celulares GSM






BreakBall
clave BOLAS
Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, M55, S65, SL65
SonyEricsson: T610, T618, T630



The Terminator
clave TERMINATOR
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550

SupremeSoccer
clave FUTBOL3
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: V500
Sharp: GX10, GX10i
Sony Ericsson: T610



Bomber Jet
clave JET
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3300, 6220, 3200, 6230, 6650, 6810, 6820, 7200, 7250i, 7600, 3650, 7650, NGage, 3660, 6600
Motorola: V300, V525, V600
Siemens: SL55, S55, M55, M60
SonyEricsson: T610

MidTown Madness 3
clave MM3
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6830, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550
Sony Ericsson: T610, T618, T630, Z800
Sharp: GX10, GX10i, GX15, GX30
Samsung: SGH-E100, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E530, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-P400, SGH-P510, SGH-S100, SGH-X400, SGH-X460, SGH-E300, SGH-E710, SGH-E715, SGH-X450
Sagem: MYX5-2, MYV-65, MYX-7, MY-V75

COMO BAJAR JUEGOS:
envía CN JUEGO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN TROYA
PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Juego Big Brother

Ya puedes participar en los retos de Big Brother. ¡Se un habitante más!

clave: BB



¡El más cool!

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 3650, 3660, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610, 7650, ngage, ngage QD
Motorola: v300, v500, v525, v600 **Sharp:** gx10, gx20
Siemens: cx65, m65, s65, sx1 **Samsung:** SGH-E100, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810, SGH-X100, SGH-X450, SGH-X600, SGH-Z105 **Sagem:** myv55, myv75
Sony Ericsson: k700, z1010 **Panasonic:** x60

envía:
CN JUEGO BB al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

pirrurris

Para que te rías NACO

Acaba con esos días aburridos de mucho estrés o de mal humor y baja los mejores chistes del Pirrurris. ¡ABURRR!

envía **CN RISA** al **21111**

18+

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS! PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA



especiales



HECHIZOS
Recibe los mejores trucos para atrapar al hombre o mujer que te gusta.
envía **CN HECHIZO** al **21111**



EXCUSAS PARA TRONAR
¿Quieres romper con tu pareja y no sabes que decirle?
envía **CN ROMPER** al **21111**



BEBIDAS
La más completa variedad de bebidas para convertirte en un barman profesional.
envía **CN COPA** al **21111**



SIGNIFICADO DE LOS SUEÑOS
Descifra tus sueños más extraños.
envía **CN DORMIR** al **21111**

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS! PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA

horóscopos y consejos

Amira te aconseja cada día

HOROSCOPOS
Nunca esta de más una ayudadita, deja que Amira te ayude a decidir, qué camino tomar.
envía **CN AMIRA + "tu signo"** al **21111**

CONSEJOS
Para conservar siempre el amor, el dinero y la salud, sigue estos tips.
envía **CN CONSEJOS** al **21111**



¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS! PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA

REBELDE® Imágenes



ALMA10 · DIEGO2 · RBD1 · MIGUEL10 · MIA12 · RBD5 · RBD3 · MIA10







MIGUEL5 · PILAR3



COMO BAJAR IMAGENES:
envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO RBD4

¡Rebélate!
Recibe en tu celular todos los detalles de esta telenovela y entérate antes que nadie lo que va pasar en Rebelde.

envía
CN REBELDE
al
21111

REBELDE



Un servicio de


Conferencia Nintendo E3 2005

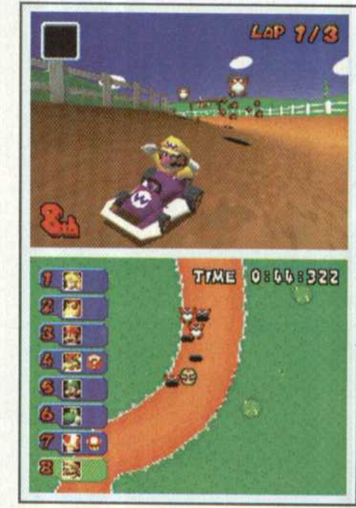
El inicio de la revolución...

Este 17 de mayo un gran salón en Hollywood, repleto de gente de prensa de todo el mundo, fue el escenario para la conferencia de prensa de Nintendo. Nos dimos cita desde muy temprano para ser testigos del siguiente paso que dará esta compañía tanto en sistemas caseros como portátiles. Las luces se apagaron y los cerca de 2,000 asistentes nos quedamos en completo silencio para dar la bienvenida a Satoru Iwata, el mero mero de Nintendo, quien nos platicó de lo trascendentes que han sido las anteriores consolas y que, como siempre, es momento de movernos a la actualidad para abrir paso al esperadísimo modo en línea, ¡Sí, adiós, cable link, hola, redes inalámbricas!

Tina Wood y Shigeru Miyamoto mostrando las cualidades de **Nintendogs**.

¡Corre tu Go-Kart por la supercarretera de la información!

Pero no creas que el gusto te dura nada más para jugar de modo local; si tienes Internet inalámbrica en tu casa o vas a una cafetería o restaurante, puedes ampliar las fronteras a dimensiones superiores, como en el caso de **Animal Crossing**, del que ya te habíamos comentado antes; pero, ¿qué crees? Nintendo siempre sorprende con algo y anunció que el esperado **Mario Kart DS** será jugable de esta forma e incluso pudimos comprobarlo el primer día del E3... imagínate, ahora no sólo jugarás con tus siete cuates, porque la verdadera acción se llevará a niveles mundiales. La compañía GameSpy será la encargada del servicio, asegurando una conexión práctica y funcional para no complicarte la vida con configuraciones extrañas como se ha visto en otras plataformas.



Mario Kart DS / NDS

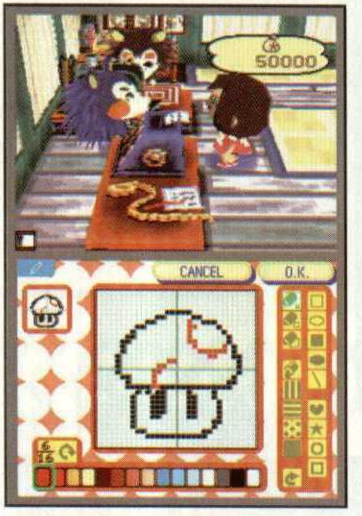
Activision, Capcom, EA, Sega, THQ y Ubisoft son algunos de los licenciatarios que ya trabajan en juegos Wi-Fi para el DS.

¡Pon tu mano izquierda en la oreja y usa la derecha para mover el *Stylus* al ritmo de **Electroplankton**! El mismísimo DJ David Holland se puso a tallar la pantalla del DS para producir los sonidos rítmicos que puedes generar en este juego. ¿Recuerdas a **REZ**? Pues éste es similar, ya que dependiendo de tus acciones, las notas variarán de forma sorprendente. Quizá no se convierta en el éxito del verano, pero no dudamos que los amantes de la música electrónica se diviertan al jugarlo.



Electroplankton / NDS


Mario & Luigi 2 / NDS



Animal Crossing DS / NDS


Metroid Prime Hunters / NDS



Llegó el momento de sacar a pasear al can; pero que no te escuche tu fiel amigo Firulais, o se pondrá celoso de tu NDS, ya que **Nintendogs** emula la vida de un perro de verdad; es algo así como un **Tamagotchi** turbo recargado con el que pasarás horas y horas de sana diversión e incluso podrás darle órdenes al animalito por comando de voz. ¡Genial!, no?



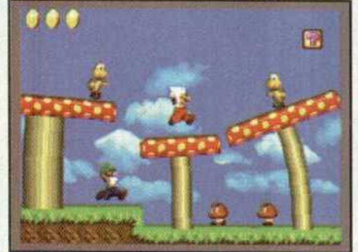


Advance Wars / NDS



Meteos / NDS

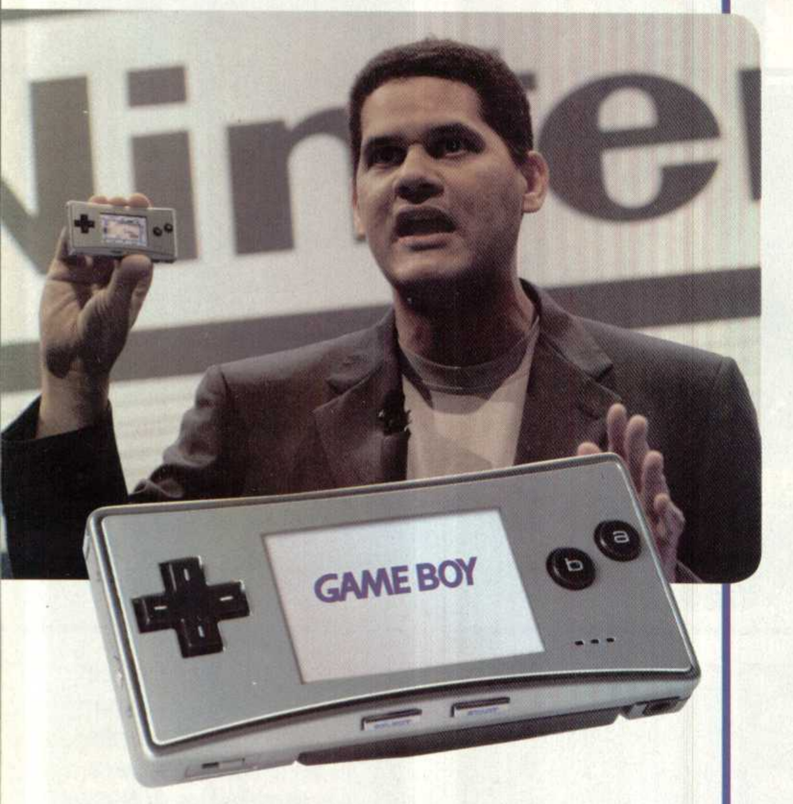



New Super Mario Bros. / NDS



Otro título que se mencionó, fue el de **Trace Memory**, que es la versión americana de **Another Code**, del que ya te habíamos hablado, y el cual estamos seguros, que se convertirá en uno de los más esperados.

La nueva cara del Game Boy



Al coloso en sistemas portátiles lo llevaron a hacerse un extreme *makeover* para gustarte más. Reggie sacó de su bolsillo un pequeño sistema al que llamó Game Boy Micro, el cual es tan compacto como uno de esos minirreproductores de MP3 de la manzana y conserva las mismas características que un GBA SP. Con esto, Nintendo refuerza el concepto del sistema "portátil".

Nintendo Revolution: pequeño y poderoso

Iwata abrió el momento que todos esperábamos; nuestros ojos se centraron en el escenario cuando él dijo: "Aquí tengo un prototipo del Revolution". Lo mostró y créenos: es mucho más pequeño de lo que suponíamos; tan delgado como 3 cajas de DVD juntas, así que no te preocupes por espacio, pues cabrá en donde sea. Su medio principal es un DVD común, e incluso si te aburres de jugar, puedes poner una película para relajarte. A esto se suma la capacidad de leer tarjetas SD como forma de almacenamiento.

Super Smash Bros. y **Final Fantasy Cristal Chronicles** serán de los primeros juegos en usar la modalidad de Internet del Revolution, aunque también se mostró un avance de **Metroid Prime 3** –no sabemos si tendrá modo online-. Para el GCN se anunciaron juegos como **Mario Party 7** (nuevo modo para ocho jugadores), **Super Mario Strikers** (Soccer Slam con Mario), **Mario Baseball** y **Dance Dance Revolution Mario Mix**.



Battalion Wars / GCN



Mario Baseball / GCN



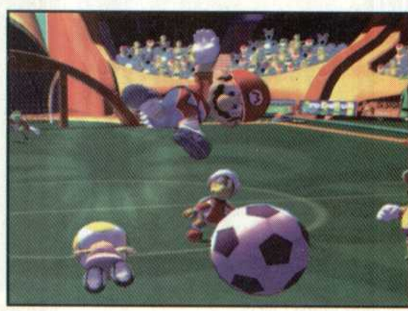
Mario Party 7 / GCN



Dance Dance Revolution Mario Mix / GCN

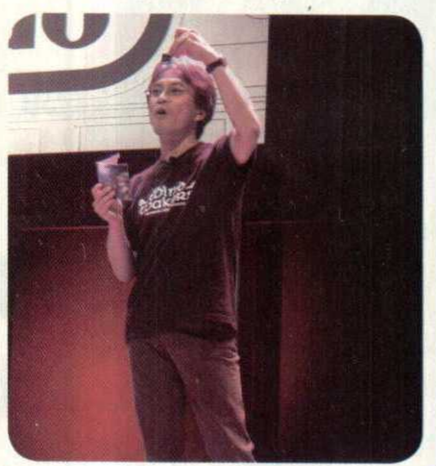


Fire Emblem / GCN



Super Mario Strikers / GCN

Para cerrar con broche de oro el tema del Revolution, se mencionó que este poderoso sistema explotará el concepto "retro" al máximo, al reproducir virtualmente todos los títulos que hemos visto para Nintendo en los últimos 20 años (NES, SNES, N64, etc.). Esta noticia nos dejó muy impresionados porque será algo asombroso jugar y conocer títulos que salieron hace tiempo. Como despedida, Eiji Aonuma nos presentó el nuevo trailer de "**The Legend of Zelda: Twilight Princess**", y, por si fuera poco, hasta nos obsequió una tarjeta para Nintendo DS con el video, por cierto muy interesante.



The Legend of Zelda "Show Case"

Al término de la conferencia nos dirigimos a una sala del Teatro Chino que se encuentra a un costado para asistir a una reunión con Shigeru Miyamoto y Eiji Aonuma, entre otras personalidades. Esta plática fue sólo para unas cuantas personas de medios internacionales que se invitaron con antelación por Nintendo of America y nosotros fuimos de los privilegiados. Así que en nuestra siguiente edición verás el reporte completo del E3 y te daremos toda la información de lo que pasó en esta sesión de preguntas y respuestas.



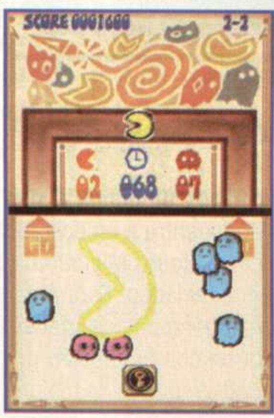
TLOZ: Twilight Princess / GCN

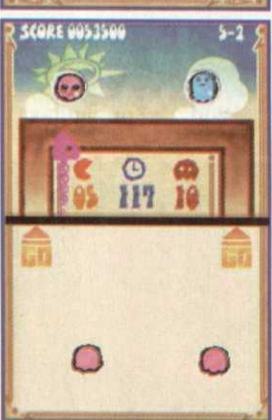
Compañía: Namco.
Desarrollador: Namco.
Categoría: Puzzle.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1.

Pac-Pix®

Cómo dibujar a Pac-Man... ¡con *Stylus*!

La historia...

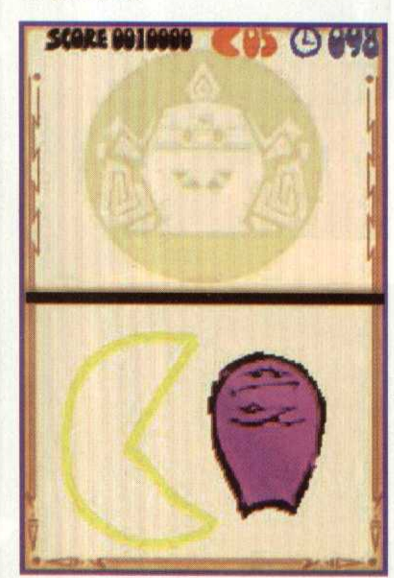




Un día, un malvado mago desarrolló un invento llamado "**Ghost Ink**". Cualquier cosa que se dibujara con esta tinta, se convertía en fantasmas, los cuales empezaron a entrar a las fotos y a los libros, causando un desorden en el mundo. **Pac-Man** apareció entonces, dispuesto a detener a los malvados espectros con su poderosa **Magic Pen**, la única arma efectiva en contra de los molestos fantasmas. Con esta pluma, el héroe puede retener a los enemigos en un libro para librarse de ellos; pero antes de que pudiera cumplir su cometido, él mismo fue capturado en un pedazo de papel. Tu deber es tomar el *Stylus* y completar la misión de **Pac-Man**, controlando sus movimientos y comiéndote todos los fantasmas de la pantalla, para lograr que haya paz de nuevo en el mundo.

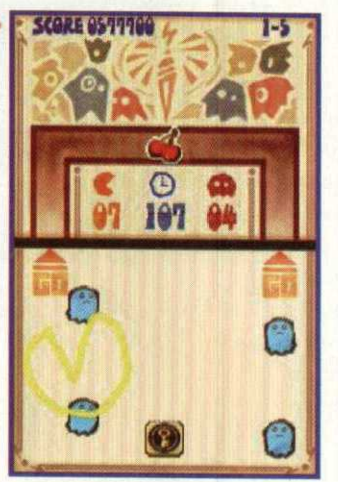
Pac-NDS

Namco nos trae un título bastante prometedor que lleva el nombre **Pac-Pix,** y que te pondrá a jugar, dibujar y divertirte al lado del famosísimo icono de los laberintos: el inconfundible **Pac-Man**. No creas que es una versión más en la que deberás comer pildoritas y perseguir fantasmas para obtener puntos; en **Pac-Pix**, tu habilidad con el *Stylus* será puesta a prueba y deberás dibujar tu camino a la victoria en este interesante juego. Ahora los fantasmas tendrán que enfrentarse a **Pac-Man** en una totalmente nueva forma de *gameplay*.



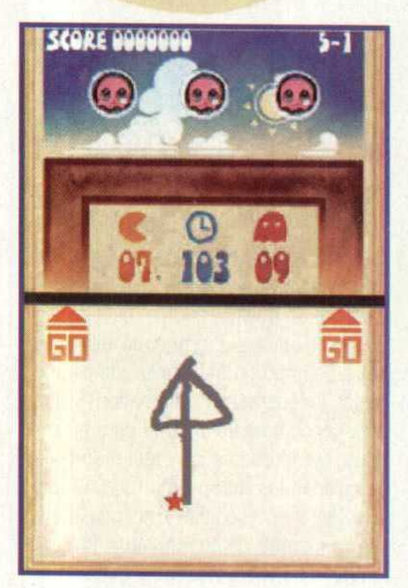
¡Fuera botones!

Pac-Pix se juega exclusivamente con el *Stylus* de tu Nintendo DS, el cual se usa para dibujar paredes que ayudarán a moverte en distintas direcciones, además de que podrás detenerte por un segundo para pensar mejor qué vas a hacer después. ¿Que de qué se trata el juego? Pues siendo uno más de la divertida serie de **Pac-Man**, tu deber es comerte a los fantasmas que estén en ambas pantallas de tu sistema. Claro está que las cosas irán poniéndose más y más difíciles conforme vayas avanzando en el juego.



¿En ambas pantallas?

La acción de **Pac-Pix** se lleva a cabo en ambas pantallas del sistema; por ejemplo: hay unas puertas que requieren de un switch para poder abrirse, las cuales hacen posible moverte de una pantalla a otra. En la superior, podrás perseguir y escapar de los fantasmas, además de que aquí es donde puedes agarrar las frutas y las vidas extras cuando aparezcan. En la pantalla de abajo deberás trazar todo lo necesario para que **Pac-Man** pueda moverse, comer fantasmas y todas sus acciones.



Las cosas se complican





En algunas escenas del juego verás que los fantasmas aparecen encerrados en burbujas, que solamente pueden ser reventadas usando unas flechas dibujadas en la pantalla de abajo. Debes disparar las flechas y controlar a tu **Pac-Man** al mismo tiempo, así que no creas que la tarea será sencilla. Por cierto, tienes un número limitado de **Pac-Mans** para completar cada una de las misiones, así que debes ponerte las pilas y no tomar las cosas a la ligera. ¡Y por si fuera poco también tienes tiempo límite en cada misión! Por tradición, los juegos de **Pac-Man** no son tan fáciles, y **Pac-Pix** no es la excepción; así que tienes un buen reto en tus manos.

Los fantasmas no están indefensos



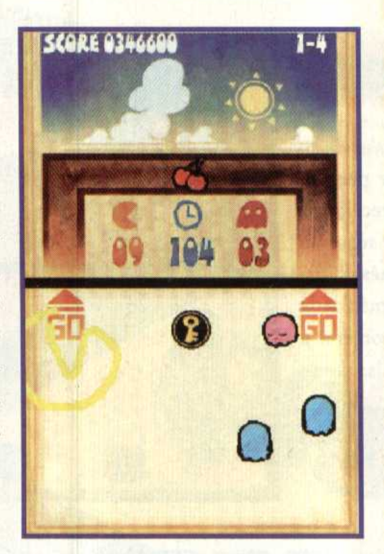
No solamente **Pac-Man** ha mejorado sus técnicas para comer fantasmas; también los espectros han diseñado maneras de defenderse en contra del héroe amarillo. En las diversas misiones te enfrentarás a fantasmas que requieren de más de un mordisco para ser eliminados. Además de que otros traen numeritos, lo que indica que deben ser comidos por orden ascendente; otro tipo de fantasmas se oculta detrás de muros sólidos, que sólo pueden destruirse con la ayuda de las bombas. Ya sabemos que se trata de **Pac-Man** y no de **Bomberman**, pero tú puedes ayudar aquí al dibujar las bombas, con todo y mecha.

Dibuja tu destino

Ya te dijimos que debes dibujar a **Pac-Man**, flechas, bombas y otras cosas; pero seguramente te preguntarás cómo influye todo esto al juego. Pues déjanos comentarte que esta es una de sus partes importantes. Si dibujas una bomba chica, ésta causará un pequeño estallido; pero si trazas una grande, el resultado será una gran explosión. Algunas paredes requerirán de solamente una bombita para romperse, pero otras necesitarán un impacto mucho más fuerte. Otro ejemplo es que dependiendo de la "mecha" que dibujes a las bombas, será el tiempo que éstas tarden en detonar. Si quieres darte más tiempo, dibuja una mecha larga, y si necesitas abrir rápidamente un camino, una pequeña hará la magia en un corto lapso.

El tamaño sí importa

OK, te hemos mencionado que debes dibujar y controlar a **Pac-Man**; pero no creas que las cosas son tan sencillas. Puedes trazar un **Pac-Man** del tamaño que tú quieras; puede ser grande, casi del tamaño de la pantalla, o bien, uno pequeño y muy chistoso. Pero debes tomar en cuenta las ventajas y desventajas que representa cada una de las opciones; por ejemplo, un personaje gigante puede comerse a los fantasmas con facilidad en algunas misiones; pero resulta totalmente inútil en las etapas en donde la acción es muy estrecha. En estas ocasiones, un **Pac-Man** pequeño y fácil de controlar es tu mejor opción para poder perseguir a los escurridizos fantasmas.



Un juego hecho para el NDS

Pac-Pix es verdaderamente un juego muy divertido; te exige mucha habilidad, y al mismo tiempo es sencillo de aprender a jugar, aunque difícil de dejar. Es importante señalar que es uno de los juegos para el Nintendo DS que está hecho completamente para el sistema, por lo que es muy recomendable para todos los que posean uno. El uso del *Stylus* es esencial y no una mera "herramienta" como en otros juegos, lo que lo hace muy bueno y demuestra el poder del Nintendo DS y de cómo pueden lograrse juegos excelentes con sus capacidades técnicas.

Tu propio **Pac-Man**

Tal vez seamos sólo nosotros, pero... ¿alguna vez dibujaste a un **Pac-Man**? Ya sea en una hoja de papel, en el cristal sucio de un carro, en un espejo o vidrio empañado, o de plano tuviste la misma visión que su creador, **Toru Iwatani**, al comer una pizza. El chiste es que este personaje siempre ha cautivado a varias generaciones por su sencillez, y en **Pac-Pix** podrás dibujarlo y, lo más importante, jugar con ese **Pac-Man** creado por ti mismo. Puede que suene un poco cursi, pero es uno de los sentimientos que hacen tan especial a este juego y por lo cual tiene un *Replay Value* muy elevado.



Recomendable para todas las edades

Pac-Man ha sido todo un icono en el maravilloso mundo de los videojuegos; se podría decir que son pocas las personas que no lo conocen o que no hayan jugado alguna de sus excelentes versiones. Ahora, con **Pac-Pix** deja muy claro que es un exponente muy fuerte en el ámbito y la gente de Namco propone un excelente título para todos los videojugadores, con un *gameplay* sencillo y muy divertido. Queda demostrado una vez más que los gráficos no hacen al juego, sino el concepto y el cómo divierta.





Ranking



Master 8.5

Qué mejor manera para celebrar los 25 años de este personaje, que con uno de sus juegos más innovadores: **Pac-Pix**. Este tipo de títulos son los que demuestran el verdadero poder del Nintendo DS, que no radica en los gráficos, sino en las posibilidades que ofrece al diseñador para brindarnos nuevas experiencias. **Pac-Pix** es muy divertido y tienes que estar tan concentrado en tu estrategia, que se te olvida el lugar en donde te encuentres. Lo único que a mi parecer le faltó, fue la incorporación de un modo multijugador; hubiera sido excelente.



Crow 8.0

Después de una larga decisión de qué hacer y cómo hacerlo, Namco nos trae de vuelta a la figura más popular de los años 80 e incluso hasta nuestros días. Lo entretenido es la oportunidad de sacarle provecho al *Stylus* mientras te diviertes trazando líneas y combatiendo contra los típicos fantasmas y figuras. Lo malo es la facilidad con que terminas los primeros niveles; pero como en los viejos tiempos, mientras avances, los fantasmas se pondrán más rudos y te costará más trabajo eliminarlos.



Panteón 10

Pac-Man... su puro nombre es una evidencia de que el valor de un videojuego radica en su concepto, contenido y nivel de diversión y entretenimiento; no por los gráficos. Con **Pac-Pix** esta afirmación toma fuerza, ya que aunque no es visualmente sorprendente, es tan divertido que yo lo prefiero a muchos juegos de éste u otro sistema. **Pac-Man** es uno de mis personajes favoritos, y en este juego sientes algo muy especial al dibujarlo y controlarlo con el *Stylus*. Si sabes valorar los juegos, no te lo pierdas.

1 10



Tocar es bueno.



Utiliza tu toque para liderar a Mario y a todos tus personajes favoritos dentro de nuevos y desafiantes mundos.

NINTENDO DS

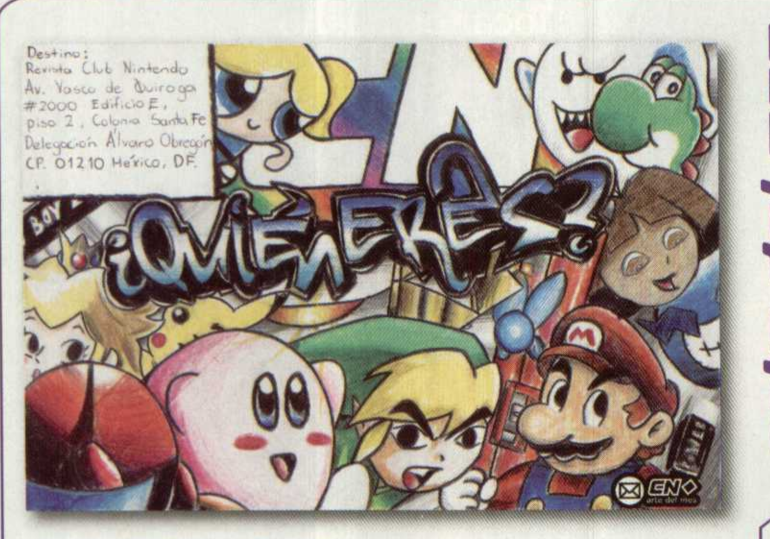






¡Hola a todos los artistas y visitantes de la Galería CN! Como podrás darte cuenta, tenemos una gran colección de obras de arte en esta ocasión, la cual vamos a compartir contigo. Hemos recibido muchos dibujos de parte de nuestros lectores, y afortunadamente, le han puesto muchas ganas a cada trazo, haciendo sus trabajos diferentes y dignos de publicarse. No te quedes fuera; envíanos tu habilidad plasmada en sobre, para que todos la conozcamos.

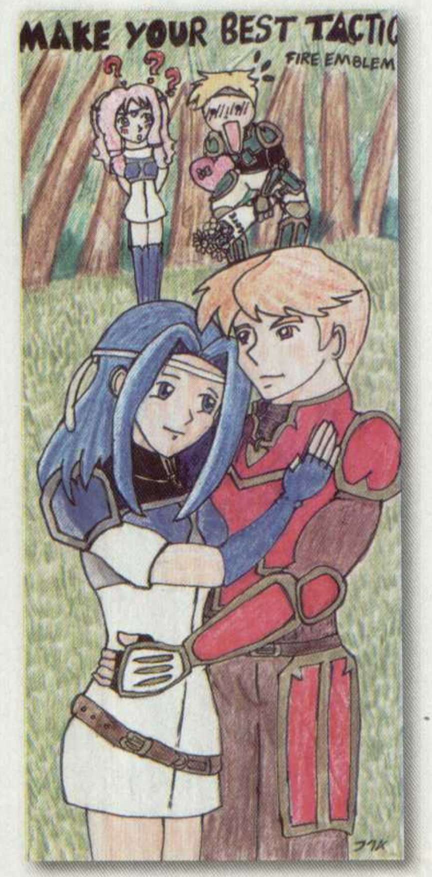
arte del mes



Baudelio Camarillo Olivares
Celaya, Guanajuato
Como arte del mes, tenemos un excelente trabajo de nuestro amigo Baudelio, quien no discrimina e incluye a muchos personajes de los videojuegos en su dibujo. ¡Felicidades! Esperamos pronto recibir más obras de arte como ésta para que sean publicadas en esta sección. ¡Qué bien usaste tus lápices de colores para las sombras y efectos!



Manuel Eduardo Villalobos Acuña
San Fernando, Chile



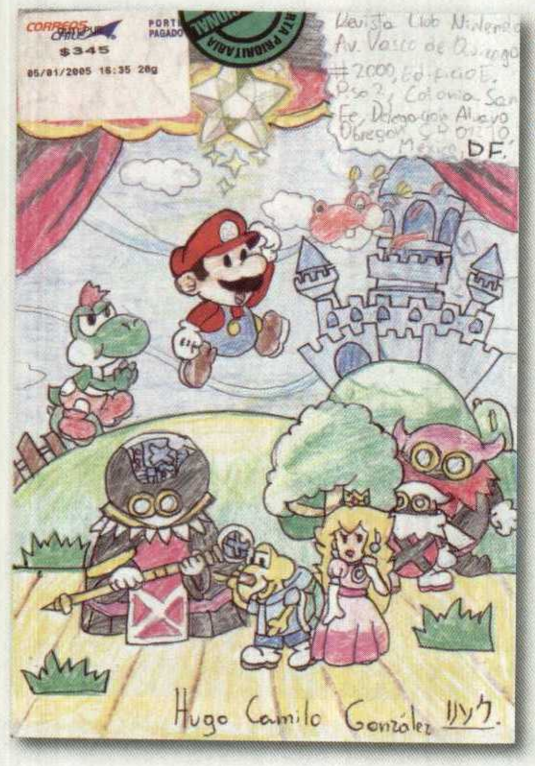
Isaac López Aguilera
San José, Costa Rica



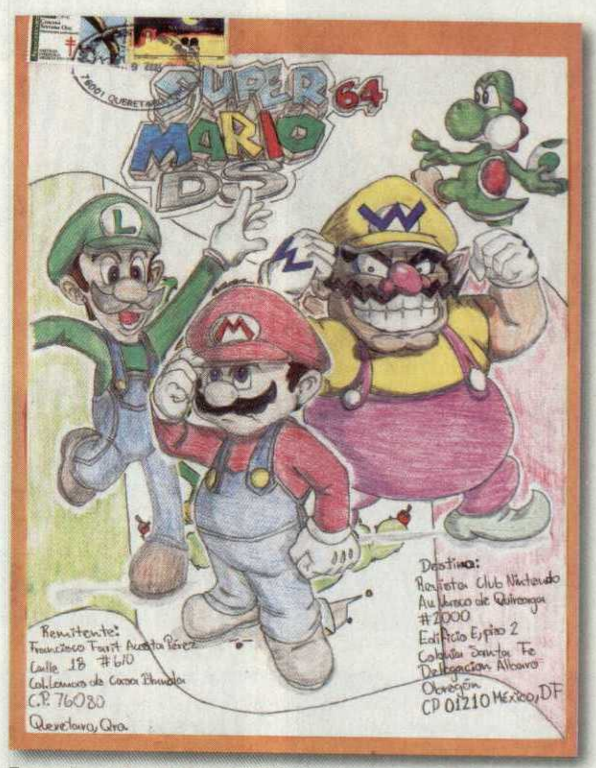
Juan Carlos Jaquez Alvarado
Pedro Vélez, Durango.



Jorge Luis Patiño, Venezuela



Hugo Camilo González Valparaíso, Chile



Francisco Farit Acosta Pérez, Querétaro, Qro.



Jesús Ricardo Vázquez de la Vega, Culiacán, Sinaloa



Damirel Gpe. Cázarez Meza Badiraguato, Sinaloa

Nos llegaron muchos dibujos muy variados; desde Marios, hasta un Link-Zero. Nos parece genial que sean innovadores en sus trabajos; recuerden que lo más importante es que desarrollen su creatividad y que la usen para crear arte que sobresalga de los demás. Si quieres ver tus dibujos publicados en la Galería CN, envíanoslos a la dirección de nuestra revista, pero recuerda que debe venir en sobre o no será tomado en cuenta. ¡A dibujar se ha dicho! ¡Hasta la próxima ocasión!



José M. Castro Dena Torreón, Coahuila

www.chikabu

TONOS

éxito Clave 1130125 Canción Rebelde

Envíalo al número **7464**

Rock En Inglés

Clave	Canción
1139792	Born To Be Wild
1133236	Crazy Beat
1130835	Creep
1131209	Everyday
1135160	In The End
1130845	Jump
1133287	Lady Marmalade
1135365	Yellow

Películas

Clave	Canción
1130851	As Time Goes By
1133319	Cantando En La Lluvia
1131094	Evergreen
1135082	Eye Of The Tiger
1133144	Fame
1135333	Los Intocables
1135176	Love Story
1135041	Misión Imposible

Lo Más Pedido

Clave	Canción
1133035	Batman
1135095	El Padrino
1133152	James Bond
1133037	La Pantera Rosa
1133128	Los Locos Adams
1131285	Los Picapiedra
1133187	Los Simpsons
1139675	Super Mario Bros. éxito

RBD

Clave	Canción
1130204	Cuando El Amor Se Acaba
1130202	Futuro Ex Novio
1130126	Otro Dia Que Va
1130128	Salvame
1130205	Santa No Soy
1130201	Solo Quedate En Silencio
1130203	Tenerte Y Quererte
1130127	Un Poco De Tu Amor

Grupera

Clave	Canción
1135034	Caminos De Michoacán
1135140	El Golpe Traidor
1135143	El Sirenito
1139012	El Venao
1139001	La Mesa Que Más Aplauda
1135063	Sergio El Bailador
1139051	Tatuajes
1137368	Tú Eres La Reina

Electrónica

Clave	Canción
1133127	Acapulco 78
1133060	Caníbal
1137378	Computer World
1137076	Dont Stop
1130108	Flash Dance
1135421	Funk Phenomena
1133191	On Time
1133413	The Rockafeller Skank

Pop En Inglés

Clave	Canción
1139766	A Girl Like You
1135316	Clocks
1135135	Dear Diary
1133296	Mobile
1135342	Not Gonna Get Us
1130101	Radio éxito
1139612	She Will Be Loved
1135427	This Love éxito

Pop En Español

Clave	Canción
1133212	A Quien Le Importa
1131199	De Noche En La Ciudad
1133018	Ni Tu Ni Nadie
1130104	No Me Lo Puedo Explicar
1130107	Pasos De Gigante éxito
1130528	Pisando Fuerte
1135052	Si Tu Te Vas
1130873	Tu Estas Aquí

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del Tono que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás el Tono en tu Telcel.
5. Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 1220, 2200, 3320, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6230, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707, R225, S100, S300M, V200, X105, X426; SONY ERICSSON T300, T610 y Z200 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA V60i y V120t sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191 y T193 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3, MOTOROLA C332, C333, C350, C381p, C650, E380, T720, T720i, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T106, T200, T226, T68i, T68m y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

Inscríbete al Club de Socios VIP



Sólo envía la palabra **RBD** al **7272**

Recibirás tu número de socio, el cual te da cientos de beneficios y la oportunidad de ganarte*...

NOKIA
CONNECTING PEOPLE



m®.com

El verdadero # 1 en México

Reconocimiento al # 1 otorgado por Telcel

IMAGENES Envíalo al número 56467

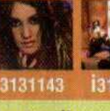












i3131145	i3130958	i3130959	i3130962	i3130963	i3130964	i3130965
i3130966	i3130967	i3130969	i3130971	i3130973	i3130974	i3130976
i3130978	i3130981	i3130983	i3130984	i3130986	i3130992	i3130995
i3130997	i3130998	i3130999	i3131137	i3131143	i3131141	i3131148

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave de la imagen que quieres.
3. Envíala al 56467 (LOGOS).
4. Recibirás un mensaje para descargar tu imagen.

Descarga tu imagen con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 756; LG C1300; MOTOROLA C350, E365, E380, T720, T720i; NOKIA 2600, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3595, 3650, 6100, 6230, 6600, 6820, 7210, 7250, 7610, N-Gage; PANASONIC G51, G60, GD88, X100, X300, X500; PANTECH G310, G510, GB210; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7; SAMSUNG E316, E630, E715, S300M, V200, X105, X426; SENDO S601; SIEMENS C65, CF62, M65, MC60, S55, SL55; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T226, T300, T610, T68i, Z200, Z500i y Z600 marca la clave como aparece. MOTOROLA C381p, C650, V180, V3, V300, V400, V600; SONY ERICSSON P800 y P900 sustituye el i3 del principio de la clave por i4. El primer elemento de la clave es una letra i. Precio $13 por imagen + IVA.

JUEGOS Envíalo al número 77577








Tu misión es acabar con todas las naves enemigas que tratan de invadir tu base. Elimínalas con tu arsenal antes de que te destruyan.

1130001 1130003

Como miembro de un comando de fuerzas especiales elite debes infiltrarte y destruir la fortaleza secreta de los Nazis.





Ben Chase Treasure Hunter

Ayuda a Ben Chase a encontrar las legendarias gemas de Egipto y enfréntate a serpientes venenosas, salvajes tigres e incluso momias.

1130004 1130006

Entre más burbujas revientas mas puntos tendrás, diviertete con esta nueva variante de un juego clásico y une tres o mas burbujas y reviéntalas.






Entretente con este clásico juego de arcadia y prueba tu destreza con los diferentes escenarios que te ofrece este juego.

1130013 1130014

Recorre enredados laberintos y llega al final de éstos antes de que unos terribles fantasmas te atrapen. La gravedad será tu mejor o tu peor amigo.

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del juego que quieres.
3. Envíala al 77577.
4. Recibirás un mensaje para descargar tu juego.

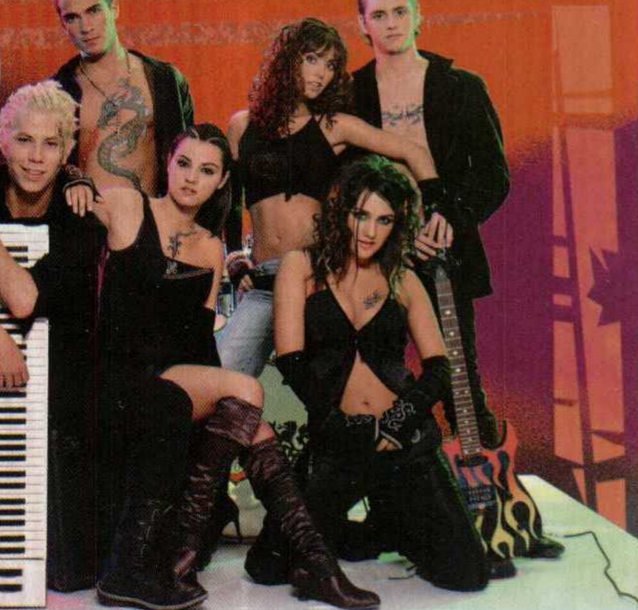
Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. NOKIA 3100, 3300, 6100, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. Precio $26 por juego + IVA.

de la Gira RBD

* Pases back stage
* Fotos y posters autografiados
* El celular oficial RBD que tenemos en exclusiva para tí
* Boletos gratis
* Noticias de la gira RBD
* CD´s autografiados

Una exclusiva más chikabum®






Compañía: Capcom. Clasificación: **everyone.**
Categoría: **plataformas.** Jugadores: **2.**

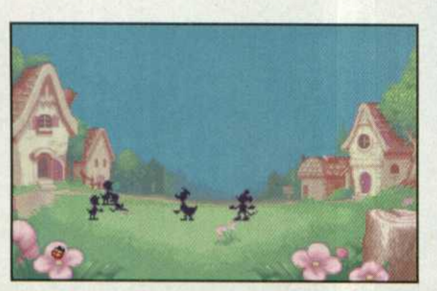
Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey & Donald

¡Vuelve la magia!

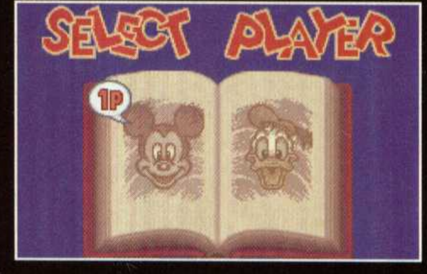
Durante la época del Super Nintendo, los juegos de Disney eran excelentes; el nivel de creatividad y diversión que brindaban los hizo convertirse en clásicos de la consola de 16 bits, y como ejemplos tenemos Disney´s Aladdin, The Lion King o Walt Disney´s The Jungle Book. Pero si hay uno que todos los videojugadores de aquellos años recordamos, es Disney´s Magical Quest: Starring Mickey Mouse, quizá en gran parte por el carisma del personaje. Pero la verdad es que desde aquellos años, los juegos de Disney se han estancado en el mercado infantil, y salvo contadas excepciones como Kingdom Hearts, servían más como pisapapeles que para lo que debían servir: divertirnos. Por fortuna, parece que Capcom está dispuesto a terminar con esta situación, y es que Disney´s Magical Quest 3: Starring Mickey & Donald, título del que vamos a hablar enseguida, retoma muchos conceptos de la aclamada primera parte de esta serie.

La curiosidad...

Una tarde como cualquier otra, los sobrinos de **Donald** jugaban en el sótano de la casa de su tío, cuando de pronto encontraron un libro que les pareció interesante; al abrirlo, fueron absorbidos al cuento por la magia de **Evil Baron Pete**, gobernante del mundo dentro del libro, quien busca la forma de salir al mundo real para conquistarlo, y ve en **Hugo**, **Paco** y **Luis** una excelente oportunidad para realizar sus planes. Pero lo que no tomó en cuenta es que **Donald** y **Mickey**, al percatarse de lo ocurrido, conseguirían la ayuda de un hada para poder ir en busca de sus sobrinos.



¿Quién será el héroe?



Antes de iniciar tu aventura, debes elegir con quién quieres jugar, ya sea **Mickey** o **Donald**; no creas que cada uno tiene habilidades distintas; no. De hecho, ambos tienen exactamente los mismos movimientos, por lo que la elección del personaje se basa más en gusto por los protagonistas que por estilo de juego. Si entras a la acción solo, no hay ningún problema; pero si juegas acompañado, tendrás que ponerte de acuerdo con tu compañero para no terminar discutiendo por usar el mismo héroe.

Desde cero



Al igual que la mayoría de los juegos de plataformas, cuando comiences a jugar, tu personaje contará con movimientos muy básicos; por ejemplo, durante la primera escena, sólo puedes saltar y agarrar algunos objetos para lanzarlos. Lo bueno es que cuando termines el nivel, te darán una "armadura", que contiene la habilidad de golpear a tus oponentes con un mazo cuando estés cerca de ellos. Al terminar alguna escena difícil o cuando derrotes a un jefe, recibirás una nueva técnica. Cada una de ellas será representada en un recuadro en la parte superior de la pantalla; cuando la necesites, sólo debes presionar el botón L para seleccionarla.

Une fuerzas





Como te comentamos al principio, el título incluye una modalidad para que jueguen dos personas al mismo tiempo vía **Cable Link**, y sin dudas es un gran *plus*, ya que no se trata de que cuando uno pierda va el otro, como se ha vuelto clásico últimamente, sino que los dos jugadores compartan la aventura principal. Déjanos decirte que es la mejor manera de disfrutar este título al máximo, porque en verdad te relacionas bastante con tu compañero para avanzar. Por ejemplo, ya que hayan pasado cierta cantidad de etapas, pueden escoger tener una habilidad distinta durante todo el nivel; uno puede tener ataques a distancia mientras que otro puede preferir la fuerza para abrirse camino. Nosotros les recomendamos que siempre piensen en el bienestar del equipo antes que el individual, es decir, que no quieran ser el que dé el último golpe a los jefes o el que siempre quiere "agarrar todo"; mejor decidan quién atacará con mayor intensidad, así como la repartición de *items*, dependiendo del nivel de energía que tengan.

Escenarios interactivos

Un aspecto que nos gustó mucho es que los niveles del juego incluyen muchos elementos de los que puedes valerte para diseñar una mejor estrategia, o simplemente para divertirte un poco más; tal es el caso de los bloques que encuentras a lo largo de las escenas; los pequeños son ideales para defenderte de los enemigos, mientras que de los grandes te puedes colgar o subir en ellos para acceder a partes más altas. Otros objetos con los que puedes interactuar son los árboles: escalarlos te puede salvar de algún ataque o de un precipicio; eso sí, estos últimos, en un principio parecen parte de la decoración, es decir, no tienen algo que te indique que puedes usarlos.





Los malos del cuento

En cuanto a los enemigos, te podemos decir que no representarán problema alguno para que progreses, y es que son muy predecibles: nunca van a realizar algo que te sorprenda, por lo que es muy fácil anticiparte a sus movimientos. A la mayoría de ellos los derrotas con un golpe, pero hay otros que cuando los atacas, se quedan mareados, y es en ese momento cuando puedes decidir si lo tomas para arrojarlo a otro oponente o le conectas un segundo golpe para deshacerte de una vez de él. Los jefes de nivel están bien diseñados, obviamente tomados del mundo de Disney; enfrentarás desde pavos hasta mariposas gigantes... qué bien, ¿no? Eliminarlos no te costará mucho, sólo tienen un patrón a seguir; y una vez que lo analíces, los podrás vencer hasta con una mano atada a la espalda.



Un ambiente adecuado

En cuanto a los aspectos técnicos, el juego resulta bueno; gráficamente tiene algunos efectos que destacan sobre otros, como los rayos solares en los árboles de la segunda escena (que logran representar muy bien la profundidad) o los valores que tiene tu personaje en el agua. Pero también hay aspectos donde sí se nota un poco la ausencia de trabajo, como en la escena de las arenas movedizas, donde todo el escenario, a pesar de estar bien diseñado, sentimos que le faltó color. La música es regular; en algunos niveles ni la vas a notar, pero para el tipo de juego está bien.



Tómate un descanso

Cuando no puedas pasar alguna escena y quieras tomarte un respiro para aclarar tu mente, nada mejor que la opción **Party Game**, donde tienes tres distintos minijuegos para demostrar qué tan hábil eres, ya sea compitiendo con un amigo o contra el CPU. El primero de ellos es **Knight Battle**, donde debes destruir la mayor cantidad posible de bloquesde colores dentro de un límite de tiempo. Demuestra tu talento escalando árboles en **Woodsman Battle**; llega lo más rápido que puedas a la copa, mientras esquivas los ataques enemigos. Pero si lo que quieres es un enfrentamiento más directo, **Magician Battle** es la opción ideal para ti; aquí, tanto **Donald** como **Mickey** aparecen caracterizados como magos. Gana el que, mediante un ataque mágico, convierta primero a su rival en rana.



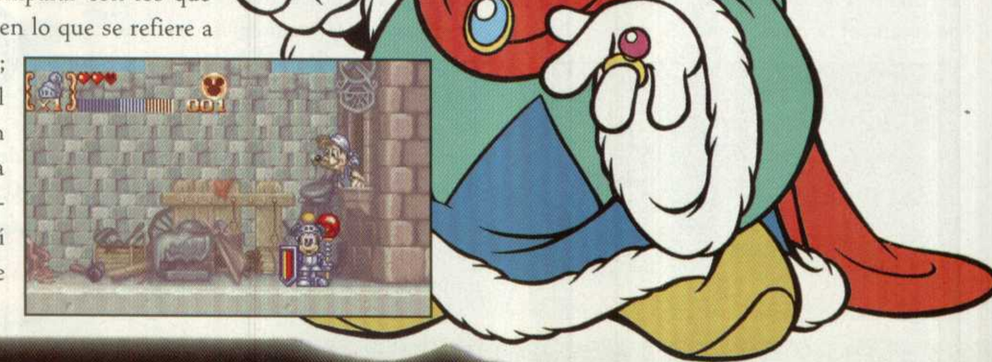
Para un fin de semana



Uno de los "problemas" del título es que resulta demasiado corto, y lo puedes terminar en una tarde sin ningún contratiempo, por lo que pudieras aburrirte pronto de él; sin embargo, no lo querrás dejar si lo juegas en modo cooperativo con un amigo; pero bueno, eso en cuanto al modo de aventura; pasando a los minijuegos, a pesar de que son algo simples, resultan muy buenos para pasar un rato agradable solo o acompañado, y el hecho de implantar récords te invitará a superarlos siempre.

Y la moraleja es...

Disney´s Magical Quest 3: Starring Mickey & Donald es un buen juego de Capcom, que logra reivindicar el prestigio de estos juegos, que comúnmente están enfocados al mercado infantil; pero sentimos que le faltó agregar algunos detalles para poderlo comparar con los que salieron en el SNES, sobre todo en lo que se refiere a *gameplay;* eran más "intuitivos"; en cambio ahora peleas con el control hasta para subirte a un árbol. Seguramente habrá otra versión para GBA, o -por qué no- tal vez hasta alguna para NDS; así que todavía hay tiempo para que retomen el rumbo.



Ranking

1 — 10

Master 7.0

Siendo honestos, pasé un rato muy agradable jugando este título. Eso sí, resulta muy fácil avanzar, pero eso no le quita que sea divertido; los movimientos que vas adquiriendo a lo largo de las escenas te permiten terminarlas de distintos modos para que no te aburras pronto. El modo cooperativo está muy bien pensado; siempre tienes que estar pendiente de lo que realiza tu compañero y del *stage* para pensar una mejor estrategia; esto, junto con los minijuegos, es sin duda lo mejor del cartucho. Quizá no sea para todo tipo de videojugador, pero si tienes la oportunidad de probarlo, no te vas a arrepentir.

Crow 6.0

Lo jugué por un rato y me pareció entretenido, pero no por mucho tiempo. La verdad es un título para jugadores poco experimentados o para los pequeñines, porque lo terminas tan fácil como pelar una naranja. Lo bueno son los minijuegos que, al igual que la misión principal, puedes jugarlos de forma cooperativa con uno de tus cuates para combinar poderes y vencer al "malvado" **Pete**. Lo malo es que se trata de un juego corto y la música es repetitiva como el día y la noche. Sin duda, **Disney´s Magical Quest: Starring Mickey & Donald** es un juego con un largo nombre, pero con poco atractivo en general.

Panteón 9.0

En alguna ocasión mencionamos en nuestra revista que el GBA era como la reencarnación del SNES, y con este juego recordamos aquella afirmación. Esta es una gran opción para los videojugadores poco experimentados, o bien para los papás, por su nivel de dificultad, que va incrementándose poco a poco. Es muy padre que hayan lanzado este juego, que sólo vieron los japoneses en el Super Famicom; ahora, los de este lado del globo podemos jugarlo en nuestros GBA y llevarlo a todos lados. Si sabes apreciar los juegos como yo, no lo dudes y pruébalo.

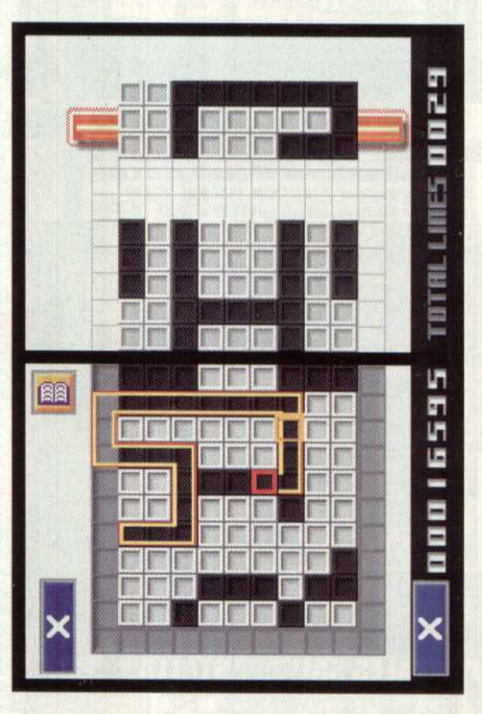
POLARIUM™

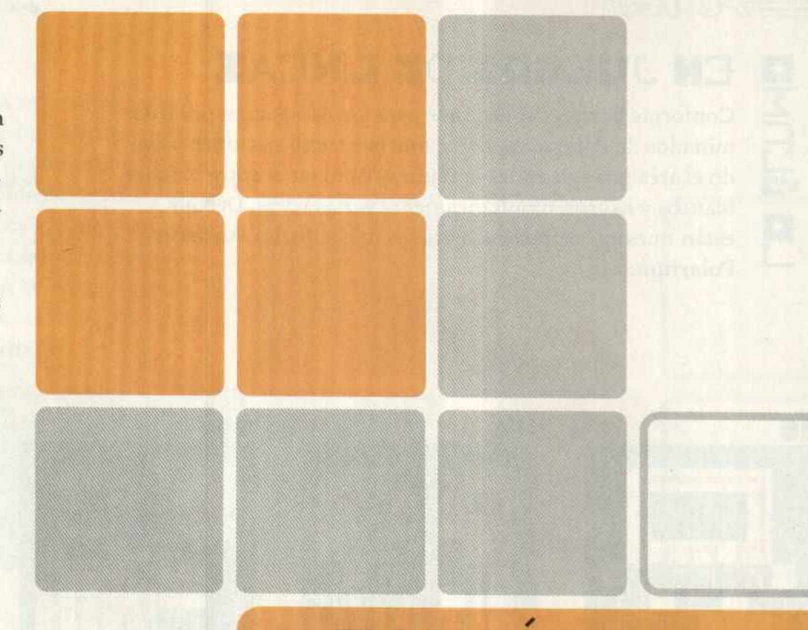


PUZZLE FAN, POLARIUM FORMADO

ATRAPARÁ TU TIEMPO.

Dale a **Polarium** unos cuantos minutos y te consumirá por horas. Estirarás los límites de tu horario por mejorar tu récord, por resolver un nivel más. **Polarium** es el juego de *puzzle* basado en bloques más adictivo desde Tetris, y está diseñado sólo para el Nintendo DS. La premisa es simple: los cuadros negros y blancos se acomodan en la pantalla táctil. Dibujas una línea sobre los bloques, después das un toque en la línea para marcar todos lo bloques que tocaste, cambiando su color en el proceso. Si el nuevo arreglo creó líneas horizontales que sean iguales en el color, los bloques en esos arreglos desaparecerán. Pero no es fácil. Los bloques llegan al campo muy rápido en el **Challenge mode**, tu oponente hará lo suyo en **Versus mode** y los *puzzles* predeterminados retarán a tu cerebro.

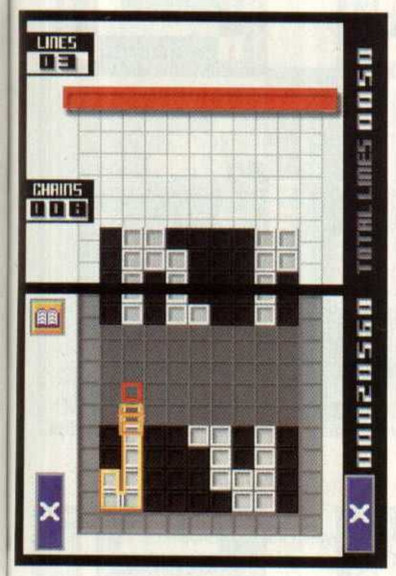




CAVA ANTES DEL COLAPSO

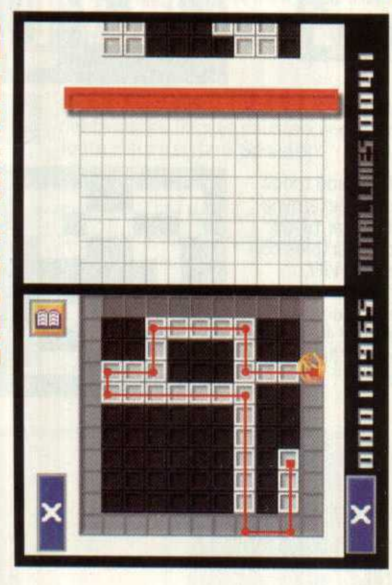
En la opción **Challenge mode**, los bloques caen en el campo de juego de la pantalla táctil. Debes emparejar los cuadros desapareciendo los necesarios, si no, existe el riesgo de que las dos pantallas se llenen. Evita deslizarte sobre una sola ruta de color, y busca las situaciones en las cuales puedas marcar bloques de ambos colores en una sola jugada, blancos y negros en líneas horizontales. También trata de dibujar en los bordes, para crear soluciones de un solo movimiento. Ten en mente que mientras más bloques desaparezcas, más puntos obtendrás.

DIBUJA EL PASADO PARA ATRAPAR LOS BLOQUES



Mantente pendiente de los bloques que caen. Si los que están a punto de entrar al campo, se acomodan en la línea que estás dibujando, continúa tu movimiento en el área gris donde la nueva forma llegará. Cuando el nuevo pedazo esté en su lugar, golpea para cambiar. Después de hacer tus jugadas, tomará unos segundos desaparecer los bloques, así como cambiar al resto. Inicia tu siguiente movimiento anticipando el arreglo.

DIBUJAR RÁPIDO ES LA CLAVE DE LA SOLUCIÓN

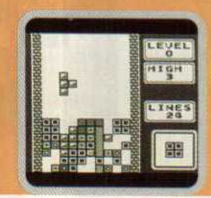


Hay dos maneras de dibujar líneas en **Polarium**: delineando con el *Stylus* en un movimiento continuo o pegando para conectar puntos. El método de golpeo es rápido, pero requiere de mucha práctica. Conforme avances te vas a dar cuenta de que es muy sencillo dibujar líneas complejas y obtener puntos por lo larga y derecha que esté.

La foto de la izquierda muestra las dos posibles soluciones. La línea amarilla representa un movimiento largo. Los puntos rojos son los que debes golpear para formar la línea.

LOS PUZZLES LLENAN A LOS PORTÁTILES

Los títulos de *Puzzle* juegan un papel muy importante en el futuro de los portátiles, así como lo han hecho en el pasado de Nintendo. En 1989, Nintendo fue fundamental en el desarrollo de **Tetris** como fenómeno, primero en el Game Boy, después en el NES. **Tetris** definió a la simplicidad con sus siete formas que caían, donde el objetivo era formar líneas. El éxito del juego radicó en que salieron muchos títulos bajo el mismo concepto de piezas que descendián, como **Dr. Mario, Tetris Attack** y **Pokémon Puzzle League.** Aunque todos son similares en cuanto a las posibilidades de juntar formas y colores, ocasionalmente juegos como **Polarium** traen nueva vida al género.
El control táctil del Nintendo DS lo hace la plataforma perfecta para cualquier tipo de *Puzzle*. Los jugadores pueden viajar libremente con títulos como **Zoo Keeper**, el cual, originalmente fue diseñado para usarse con el *mouse* de una computadora; es una experiencia nueva, que usan **Polarium** y el próximo **Meteos**. Espera más innovaciones en la creciente libreria del Nintendo DS.

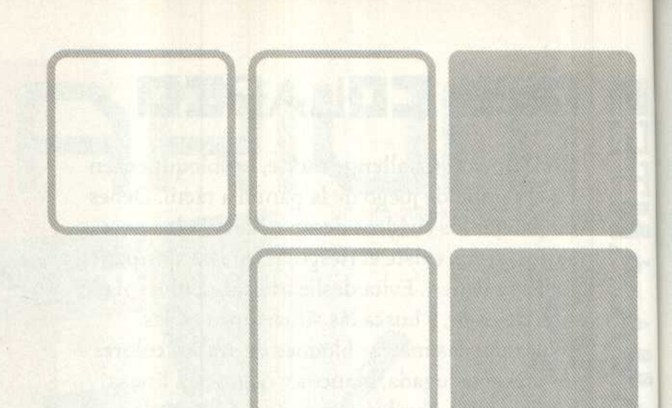




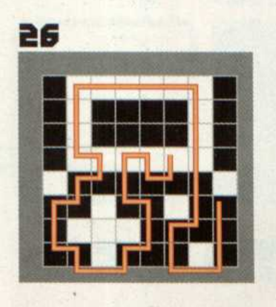
LO ÚLTIMO

EN JUEGOS DE LÍNEAS

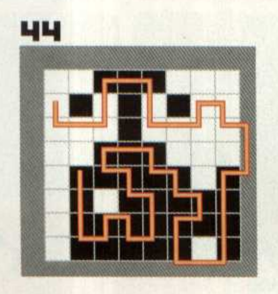
Conforme busques soluciones para los 100 *puzzles* predeterminados de **Polarium**, harás muchas combinaciones usando el área gris que rodea la rejilla, y cambiarás entre bloques blancos y negros simultáneamente varias veces. Debajo están nuestras respuestas para los más difíciles *Puzzles* en Polarium.



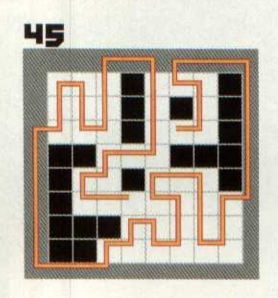
26



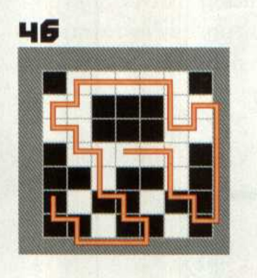
44



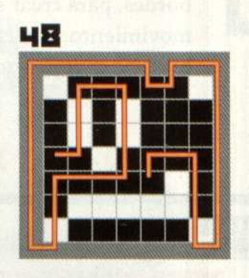
45



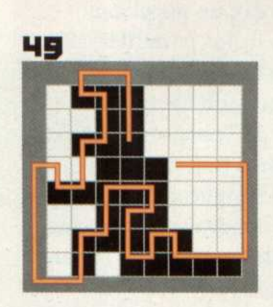
46



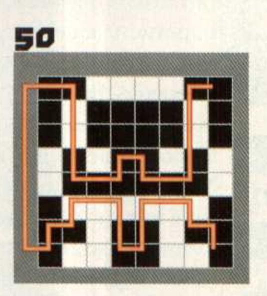
48



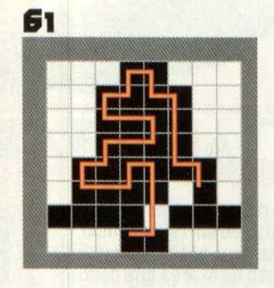
49



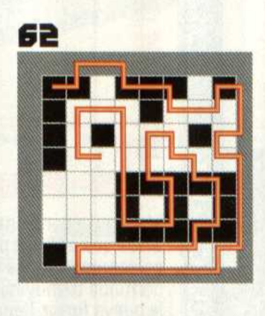
50



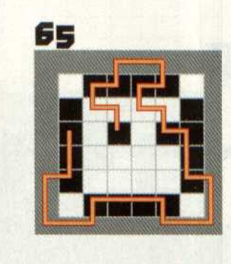
61



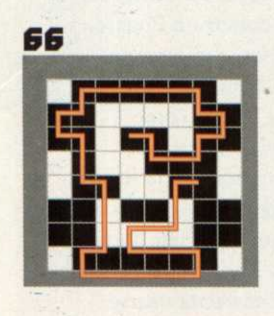
62



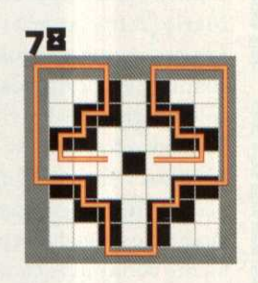
65



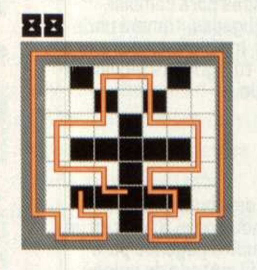
66



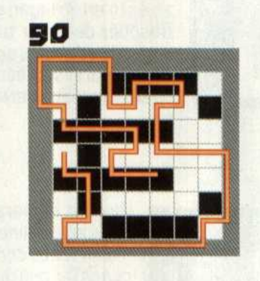
78



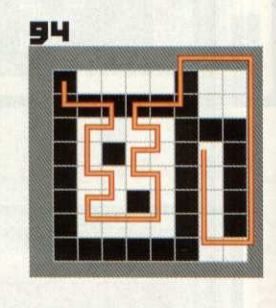
88



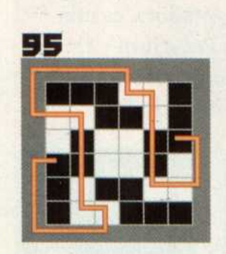
90



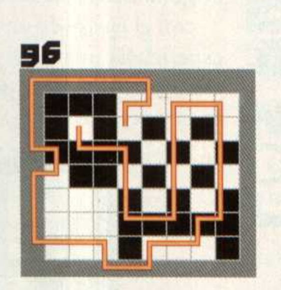
94



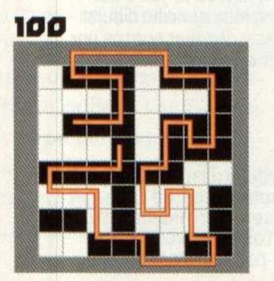
95



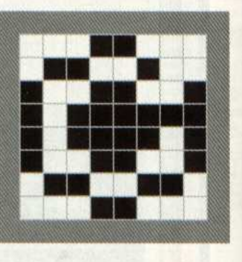
96



100



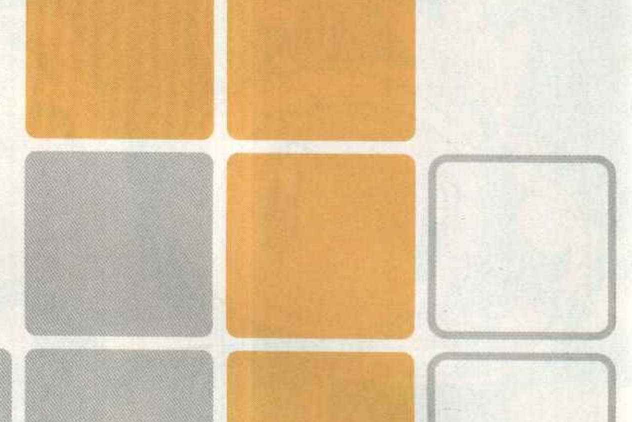
Si ya has dominado todos los *Puzzles* predeterminados, intenta crear tú los propios y compártelos con tus amigos vía *WIFI*. Puedes almacenar hasta 100 *puzzles*. El que te mostramos aquí está basado en el logo del Nintendo GameCube.



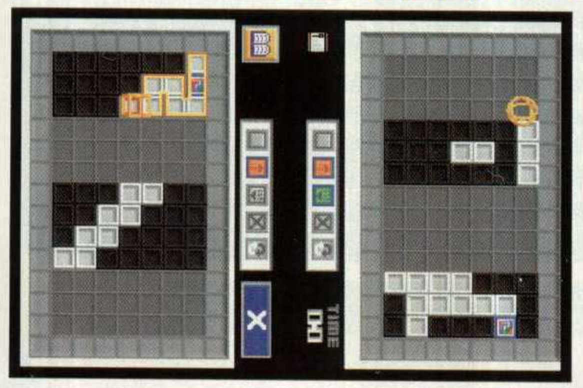
MUÉVETE PARA

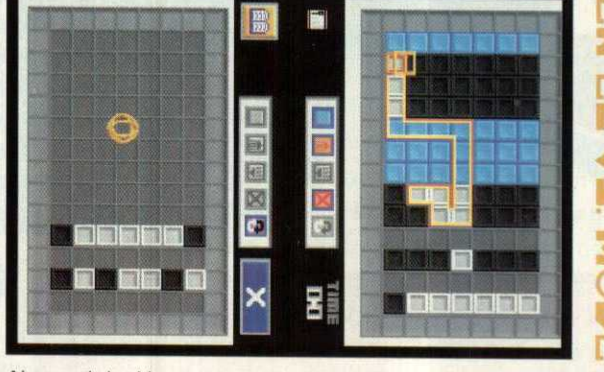
INICIAR EL RETO

Polarium soporta el juego *multiplayer* con una sola tarjeta o con varias. Cuando conectas un Nintendo DS que no está equipado con una tarjeta del título, puedes cargar un demo que incluye el **Versus mode**. Antes de que el encuentro comience, cada competidor girará 90 grados para ver de forma vertical los campos en cada pantalla. Conforme un jugador complete líneas, los bloques que desaparezcan se deslizarán al campo del otro jugador en un nuevo patrón. El ganador es el primer contendiente con una pantalla limpia, o el que quede en mejor forma cuando el tiempo se termine.



REVELAR LOS SÍMBOLOS TE DA VENTAJA EN EL VS. MODE





Algunos de los bloques que aparecen en tu campo de juego, están etiquetados al azar con signos de interrogación. Después de que completes una línea de bloques de estas, obtendrás un item de ataque, que incrementa tus posibilidades de obtener el triunfo.

PEGA Y ATACA



Los **Obstacles Attack items** permiten que los castigos que envías, se transformen en bloques azules que no pueden desaparecer. La única forma de lograrlo es borrando líneas que estén arriba o abajo del castigo.



Activa **Speed Up item**, para que los castigos se envíen más rápido. Tan pronto se quiten de tu camino, causarán estragos a tu contendiente.



El *item* **Slow attack** hace que los castigos que tu oponente mande lleguen pausadamente. Es el antídoto perfecto contra el item **Speed Up**.



El *item* **Lock in** llena los bordes de tu contrario con bloques irrompibles, impidiendo las cadenas de líneas.



Cuando actives el *item* **Reverse**, todos los bloques de tu rival se van a sacudir y a acomodar de manera distinta, pero no afecta a la habilidad del competidor para hacer líneas.

INVITACIÓN

A UNA FIESTA DE BLOQUES

El primer gran *Puzzle* del Nintendo DS ha llegado. Puedes perfeccionar las formas de desaparecer bloques, o retar a un amigo en una competencia. Recuerda examinar el campo entero y seguir buscando nuevas maneras para diseñar una victoria. Mientras más juegues más se quedará el título en tu mente, y eventualmente verás bloques de color blanco y negro cuando cierres los ojos.

BOMBERMAN DS

¡Una explosión de diversión en el Nintendo DS!

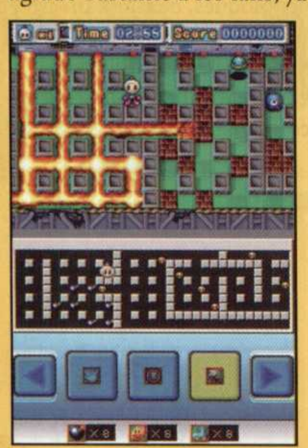
Cada año surgen personajes que desean hacerse de un nombre en el mundo de los videojuegos; pero a estas alturas, donde toda la gente se basa en licencias para elegir un título, resulta casi imposible. Por tal motivo, Hudson ha decidido que su personaje emblema sea quien marque el debut de la compañía en el NDS: Bomberman. Los jugadores mayores deberán acordarse que hace casi 20 años apareció en el NES, por lo que son pocas las personas que no han disfrutado sus títulos a lo largo de este tiempo, en el cual ha visitado todas las consolas de la gran N. Pero si has vivido en una isla desierta las últimas dos décadas, Bomberman DS es una buena opción para que conozcas a "Bombi".

Compañía: **Ubisoft**. Desarrollador: Hudson Soft.
Clasificación: **everyone**. Categoría: **acción**. Jugadores: **8**.

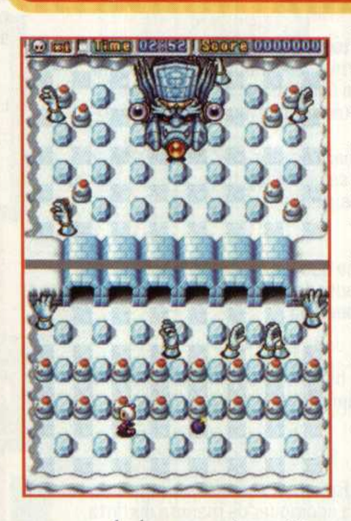


De regreso a los orígenes

Toda la fama que posee este personaje, en gran medida fue gracias a los juegos que salieran para el NES y SNES, donde el estilo era en el clásico 2D. Debías derrotar a todos los enemigos que aparecieran en cada escena mediante bombas para avanzar al siguiente nivel, pero lo interesante era que podías obtener mejoras para tus bombas, tales como un mayor alcance o menor tiempo de espera para la explosión. Pero si tuviéramos que mencionar un elemento clave para el éxito de los juegos, sería el modo multiplayer que se dio en el Super Nintendo. Al pasar la serie al mundo en 3D, con el Nintendo 64 se incursionó en la aventura con un poco de *puzzles*, lo cual desagradó bastante a los fans, ya que se había perdido por completo la identidad de la franquicia, además de que se extrañaba el multijugador (que después se reincorporaría en una nueva versión para N64). En el GCN, la historia es más o menos parecida y los juegos se enfocan en la aventura. Como muchas veces ha pasado, la "cura" para la franquicia se encontraba en los orígenes; así es, **Bomberman DS** regresa al estilo donde más luce: el de las dos dimensiones.



Un mundo doble

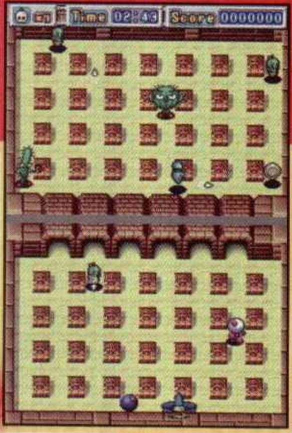


La mayoría de los niveles son muy parecidos a lo visto en la consola de 16 *bits* de Nintendo, sólo que la estructura de los mismos está mucho mejor en esta versión. Para empezar, los caminos de los laberintos no serán en línea recta como en anteriores casos, sino que ahora estarán acomodados de tal forma que te resulte más difícil el escapar de los enemigos. Otro aspecto importante es que los escenarios se dividen en dos partes: la pantalla inferior y en la superior. Las escenas están conectadas entre sí por medio de unos túneles que se encuentran justo en la unión de las dos pantallas, y por lo general están bloqueadas por enemigos o algún tipo de estructura; y para poder pasar por ellas, primero necesitas realizar algo en especial, como resolver un *puzzle*.

Controlando a Bomberman

Probablemente, lo que te vamos a comentar enseguida te decepcione un poco, pero es que para controlar a nuestro héroe, lo harás al estilo tradicional, o sea, con sólo el *Pad* y los botones. Así deberás avanzar por los niveles iniciales, y de vez en cuando podrás usar la pantalla táctil, pero de manera muy "superficial", sólo para mover cierto tipo de bombas; nada que sea complicado. A pesar de todo, no consideramos que el no aprovechar el Stylus para mover al personaje sea algo malo; por ejemplo, en **Super Mario 64 DS**, muy pocas personas utilizaban la pantalla táctil para progresar; la mayoría optamos por el *Pad*, ya que para los juegos de aventuras es lo mejor.

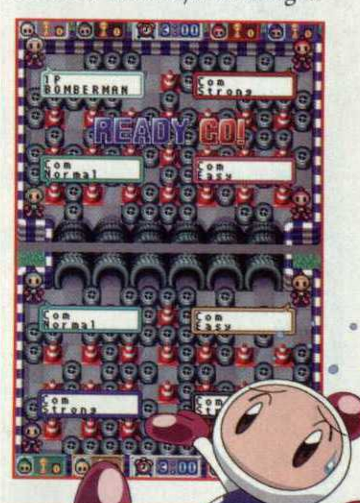




El arte de dejar bombas

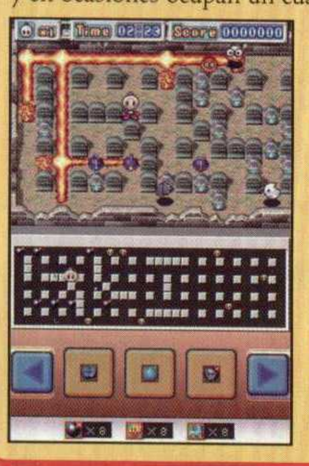
Muchos podrían pensar que los juegos de **Bomberman** son fáciles de terminar. ¿Qué chiste puede tener poner bombas en cualquier parte? Pues bien, te podemos decir que por lo menos en esta versión para Nintendo DS, las cosas no son nada sencillas. Para empezar, por el diseño de los niveles, existen algunas partes que puedes destruir con tan sólo una explosión, y unas que requieren más, pero lo interesante está cuando hay piezas mezcladas y no te conviene "volar" todas, porque tapa el paso de enemigos o cosas similares. ¿Recuerdas la serie de **Lolo** para el NES? En dicho juego tenías los movimientos literalmente contados para terminar los niveles, y debías ser muy observador para darte una idea de lo que te podía servir en el escenario; en **Bomberman DS**, los niveles no tienen aquel grado de complejidad, pero en ocasiones es muy recomendable que, al igual que en **Lolo**, analices perfectamente tanto el nivel como los movimientos de los enemigos para desarrollar una mejor estrategia.





Mientras más grandes, más rápido caen

Cada uno de los enemigos que aparecen en el juego tienen conductas diferentes para atacarte; algunos se la pasan nada más en un rincón, esperando que te acerques para dañarte; otros prefieren usar la velocidad para hacerte frente, y en cuanto te vean no lo pensarán dos veces para iniciar una persecución. Los jefes finales, como es costumbre, son enormes y en ocasiones ocupan un cuarto de la pantalla, reduciendo con esto tu libertad de movimiento. Los enemigos normales no son gran problema... un par de explosiones y listo; pero los jefes de nivel requieren un poco más de concentración, ya que no todas las partes de su "cuerpo" son vulnerables, y primero debes encontrar su o sus puntos débiles para concentrar tu poderío en estas zonas.



Compite por ser el mejor

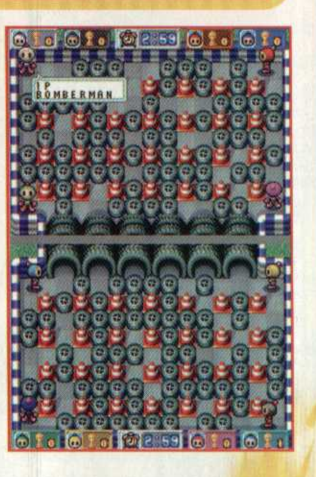
No hay manera de olvidar todas las tardes de diversión que hemos pasado con los amigos jugando cualquiera de los modos multiplayer de este título, ya sea para el SNES o para el N64; los niveles de "violencia" vistos en cada una de las sesiones se comparan tan sólo con los de **Mario Kart** o **Smash Bros**. Pero bueno, antes de que nos pongamos a llorar de la nostalgia, mejor hablamos de lo bien que se ponen las retas en este juego.

Si ya era toda una locura jugar cuatro personas al mismo tiempo, ahora imagínate cómo se ponen las cosas con ¡ocho jugadores en la misma arena! No vas a querer soltar el Nintendo DS ni para ir al baño, aunque como se juega en WIFI, pues bien te lo podrías llevar. Los combates son muy emocionantes, porque nadie puede evitar las "parejitas" que se crean, lo que vuelve más cerrados los encuentros.



No, no es un juego de GBA

Lo admitimos: el apartado gráfico, a pesar de ser bueno, no sobresale comparándolo con otros juegos para la consola, y apenas es mejor en este apartado que lo mostrado en el Game Boy Advance; pero como siempre insistimos, esa nunca debe ser una razón de peso en el momento de juzgar un juego, ya que la diversión que te hará pasar a ti y a tus amigos compensa cualquier carencia gráfica que pudiera existir. Pasando al aspecto musical, es bueno, la variedad es mucha y no te cansan como suele suceder con este tipo de juegos; pero, eso sí, no llega al nivel alcanzado por Sega en **Feel the Magic**. En pocas palabras, es un juego promedio en los aspectos técnicos.



¡Toda la vida y más allá!



Cuando un juego es bueno, no lo es sólo cuando sale al mercado o durante un par de años; no. Siempre lo es, lo puedes jugar por años y nunca te aburre, y por fortuna, podemos decirte que el *multiplayer* de **Bomberman DS** cae en esta clasificación; y es que en verdad no te cansas, y gracias a las diversas situaciones que se generan espontáneamente en cada batalla, más la posibilidad de jugarlo en el patio de tu casa o en la escuela, lo podrás disfrutar cuando menos durante 20 años, tal vez hasta con tus hijos, quienes se divertirán igual que tú cuando lo compraste.

No todo es perfecto

Está bien, ya alabamos bastante el modo para ocho jugadores. Ahora toquemos el tema de las cualidades desperdiciadas del DS; sí tenemos que decir que se vieron muy faltos de ingenio en este aspecto, aunque -repetimos-, no decimos que el juego sea malo, porque no lo es; pero si van a lanzar un título para el Nintendo DS, es para que algo distinto debiera tener, ¿no? Y no estamos pidiendo reconocimiento de voz como lo tendrá **Nintendogs**, pero sí de menos algo más que estallar algunas bombas.

5, 4, 3, 2.....

Bomberman DS es un muy buen juego. Los desarrolladores le dieron al clavo al regresar este personaje a sus raíces. Y es que así como hay juegos que requieren una evolución, otros lo que necesitan es no perder su esencia, como en este caso. Si estás dudando en comprarlo, nosotros sólo te podemos decir una palabra: "*multiplayer*"; si eres de los que se reúne con sus amigos para jugar, no debe faltar en tu colección. Ahora bien, si lo que buscas es algo innovador, no lo vas a encontrar aquí; esa es la única queja que tenemos.

Ranking

1 — 10



Panteón 9.0

Los tiempos cambian, los juegos evolucionan y nacen nuevos héroes... Pero cuando el polvo de las explosiones se disipa, los valerosos personajes de antaño son los que se mantienen de pie... **Bomberman** regresa a la acción con toda la emoción que ha caracterizado a todos sus juegos, ahora en el Nintendo DS. No dejes pasar esta excelente opción portátil en la que deberás ayudar a **Bomberman** a limpiar de malosos la faz del mundo. Lo mejor de este título es sin duda el modo multiplayer; me recuerda los días en los que se jugaba en la redacción el **Bomberman: Second Attack**, de N64... ¡esas sí eran retas!

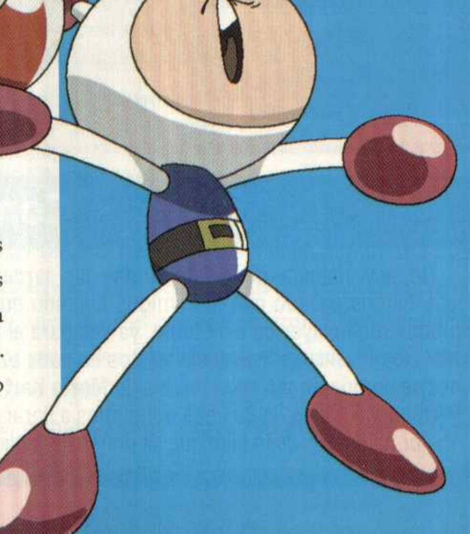
Master 8.5

Bomberman siempre ha sido uno de mis personajes favoritos. Sus títulos, a excepción del primero para N64, han sido muy divertidos; pero lo que realmente yo le admiro a la serie es que se tiene que pensar para avanzar, no como en otros juegos, donde para terminar un nivel tienes que dispararle a medio mundo. Por eso yo considero que ha perdurado por tanto tiempo en la industria. **Bomberman DS** me gustó bastante, sobre todo el multiplayer. Lo vas a terminar soñando, pero sí le critico que no haya utilidad extra de la pantalla táctil o el micófono; pero bueno, aun así, tan sólo por la reta vale la pena tenerlo.



Crow 8.0

El famoso hombre bomba nos muestra su nueva faceta en el NDS y, aunque no "explota" todas las capacidades de este pequeño sistema, sí te mantiene entretenido por un buen rato, más si eres de los que gustan jugar con los cuates, aprovechando el modo multiplayer para hasta ocho jugadores simultáneos. ¿Qué lo hace diferente? Básicamente el uso de ambas pantallas para mostrar el escenario; sin embargo, el punto malo es que casi no le saca provecho al *Stylus*, ya que los desarrolladores prefirieron apostar por no salirse de los estándares de la saga y así ofrecerte la diversión y acción que tanto te gusta.

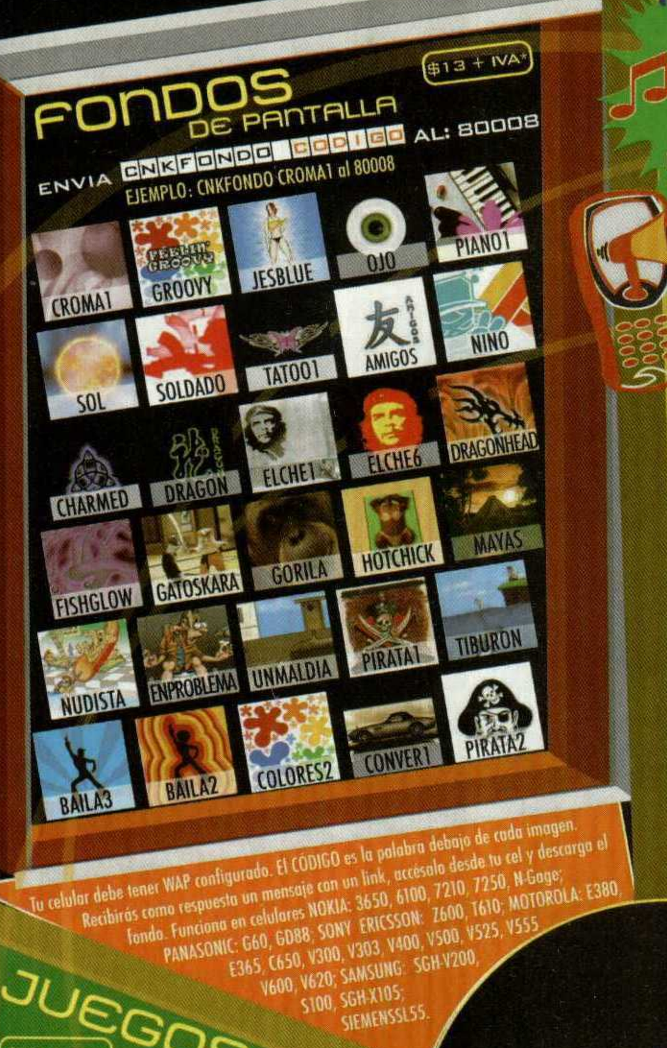


FONDOS DE PANTALLA

$13 + IVA*

ENVIA CNKFONDO CÓDIGO AL: 80008

EJEMPLO: CNKFONDO CROMA1 al 80008



Tu celular debe tener WAP configurado. El CÓDIGO es la palabra debajo de cada imagen. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu cel y descarga el fondo. Funciona en celulares NOKIA: 3650, 6100, 7210, 7250, N-Gage; PANASONIC: G60, GD88; SONY ERICSSON: Z600, T610; MOTOROLA: E380, E365, C650, V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620; SAMSUNG: SGH-V200, S100, SGH-X105; SIEMENSSL55.

NAMETONES

AHORA TU CEL TE LLAMA POR TU NOMBRE

$13 + IVA*

ENVIA EL TEXTO: AL: 80008

CNKNAMETONE NOMBRE

Ejemplo: CNKNAMETONE RODRIGO AL 80008

RODRIGO... TE HABLAN !!

tenemos todos los nombres y si no te hacemos el tuyo en poco tiempo.

ve la lista de compatibilidades para ver si puedes adquirir este servicio

¿CÓMO PEDIR UN TONO O POLYTONO?

TONOS:
Envia CNKTONO CÓDIGO al 80008.
EJEMPLO:CNKTONO ELREY AL 80008

POLYTONOS*:
Envia CNKPOLY CÓDIGO al 80008.
EJEMPLO: CNKPOLY ELREY AL 80008

TONO: funciona en celulares GSM (con chip) NOKIA p.ejem: 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290; SONY ERICSSON p.ejem: T230 T300 T610 Z600; SAMSUNG R225 R210 T100 LG W3000s.
- Para celulares TDMA (sin chip), envia el texto: CNKTONOT CODIGO al 80008 p.ejem: NOKIA 1220 3320 5125 8260 8265; SAMSUNG A325
- Para celulares MOTOROLA GSM, envia el texto: CNKTONOM CODIGO al 80008 Funciona en los modelos: C332 C331 C330 E380 T720

POLYTONO: para celulares que soporten tonos polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. Recibirás como respuesta un link, accésalo desde tu cel y baja el polytono.

RING TONES

$13 + IVA*

CANCIÓN	CÓDIGO
PURO ROCK !!!	
Another one bites the dust / Queen	BITEDUST
Bohemian Rhapsody / Queen	BOHEMIAN
Boys don't cry / The Cure	BOYSDONT
Bring me to life / Evanescence	BRINGME
Close to me / The Cure	CLOSE2ME
Creep / Radiohead	CREEP
Dream on / Depeche Mode	DREAMON
Drive / Incubus	DRIVE
Enjoy the silence / Depeche Mode	ENJOYSIL
In the end / Linkin Park	INTHEND
Karma Police / Radiohead	KARMAP
Light my fire / The Doors	LIGHTMYF
No rain / Blind Melon	NORAIN
No surprises / Radiohead	NOSURPRI
Pardon me / Incubus	PARDONME
Personal Jesus (intro) / Depeche Mode	PJESUS
Scar tissue / Redhot Chilli Peppers	SCARTI
Smoke on the water / Deep Purple	SMOKEWAT
Song 2 / Blur	SONG2
Under the bridge / Redhot Chilli Peppers	UNDERBRI
DE LA PANTALLA CHICA Y GRANDE	
Ángeles de Charly / Tema Principal	CHARLANG
Animaniacs / Tema Principal	ANIMANIA
Astro Boy / Tema Principal	ASTROBOY
Barney el dinosaurio / Tema Principal	BARNEY
Batman The Movie / Tema de la Película	BATMAN
Bob el Constructor / Tema Principal	BOBCONST
El Chapulín Colorado / R. Gómez Bolaños	CHAPULIN
El Pájaro Loco / Tema Principal	PAJALOCO
Familia Adams / Tema principal	ADAMSFAM
James Bond / Tema de la Película	JMESBOND
La Isla de Gilligan / Tema Principal	GILLIGAN
La Pantera Rosa / Tema Principal	PANTROSA
Los Cazafantasmas / Ghostbusters	GHOSTBUS
Los Picapiedra / Tema Principal	PICAPDRA
Mission Impossible / Tema Principal	MISSIONI
Perdidos en el espacio / Tema Principal	LOSTSPAC
Popeye el Marino / Tema Principal	POPEYE
Pulpfiction / Tema de la Película	PULPFICT
Super Mario Bros	SMARIOB
The Godfather / Tema Principal	GODFATHE
The Muppets Show / Tema Principal	MUPPETS
Will & Grace / Tema Principal	WILLGRAC

JUEGOS

$26 + IVA*

ENVIA CNKJUEGO CÓDIGO AL 31416

EJEMPLO: CNKJUEGO TOPGUY al 31416

CHIDOLIRO

JUEGO DEL MES

TOP GUY



CODIGO TOPGUY

Grupos de Compatibilidad*: N40 N60 SE6

ATOMIC SKATER



CODIGO ATSKATER

Grupos de Compatibilidad*: N30 N40 N60 SE6 SEG SEKZ

ATOMIC GRAVITY



CODIGO GRAVITY

Grupos de Compatibilidad*: N30 N40 N60 SEG SEKZ

ATOMIC MAN



CODIGO ATMAN

Grupos de Compatibilidad*: N30 N40 N60 SE6 SEG SEKZ

SEAL TEAM 6





CODIGO SEALT

Grupos de Compatibilidad*: MV MVC N30 N40 N60 N76 SEKZ SAMC SAME

SIEGE



CODIGO SIEGE

Grupos de Compatibilidad*: MV MVC N30 N40 N60 N76 SE6 SEKZ SAME

PLANET OF EGGS

CODIGO PEGGS

Grupos de Compatibilidad*: MV N40 N60 SE6 SEG

JUEGOS: Tu celular debe tener WAP configurado. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el juego.

COMPATIBILIDADES

MV	MOTOROLA: V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620
MVC	MOTOROLA: C650, V180
N30	NOKIA: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i
N40	NOKIA: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 3100b, 7250i
N60	NOKIA: 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD
N76	NOKIA: 6650, 7600
SE6	SONY ERICSSON: T610, T630, Z600
SEG	SONY ERICSSON: P800, P900, S700, P910
SEKZ	SONY ERICSSON: Z1010, K700
SAMC	SAMSUNG: C100, E600, S300
SAME	SAMSUNG: E316, E700, E715, P400, S100
SHG	SHARP: GX10, Gx20
SAG	SAGEM: MY-V65, MY-V75

Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece CHIDOLIRO funcionan si tienes un TELCEL. Servicios disponibles únicamente para celulares especificados en esta publicidad . ATENCIÓN A CLIENTES Lada sin costo: 01 800 00 64235 o escribe a soporte@chidoliro.com. *Aplican tarifas de transporte TELCEL GSM (para servicios que utilizan WAP).

FUNNY tones

$13 + IVA*

SI, 45.. EL TELÉFONO SUENA, HAY UN 64.. QUE...

ENVÍA CNKFUNNY POLICIA AL 80008

y muérete de la risa cada vez que te llamen

ENVIA CNKFUNNY CÓDIGO AL 80008

FUNNY TONES	CÓDIGO
Mijito contestame	ABUE
Borrachos ... Salud !!!!	BORRACHOS
Esa, esa	ESA
Contesta chiquita	CHIQUITA
Bombón, contesta !	GUAPO
Manita manta, contesta	MANITA
Boludo... Contesta	ARGENTINA
Seguro estás con aquella !	DESGRACIADO
Il mio teléfono...	OPERA
Guey ! Contesta no???	FRESA
Llamada de ultratumba	TUMBA
Señor, ahí le hablan ...	LEHABLAN
Shu bi du... shu bi du	SHUBIDU

COMPATIBILIDADES PARA NAME TONES Y FUNNY TONES

Nokia: 3230, 3300, 6260, 6600, 6630, 6670, 7270, 7280, 7600, 7610 , 9300, N-Gage, N-GageQD. SonyEricsson K500, K700, S700, P910 Samsung: B100, E720 Motorola: V3, V980, V555, V501 Alcatel: One Touch 756

Cementerio de videojuegos

por Panteón



Nuevamente ha llegado el momento de tomar tus herramientas, tu linterna y todo tu valor... así es, entraremos en el Cementerio una vez más. Me da mucho gusto que sigas disfrutando de esta nostálgica sección; y te agradezco que te tomes el tiempo de visitar el Cementerio virtual en los foros de nuestra revista. Por si no lo sabes, varios lectores votaron para decidir qué juego iba a ser revisado en este mes, resultando como elegido una de las mejores aventuras para el SNES: Super Castlevania IV. Dado que este título es una verdadera joya, se merece una buena revisión, y por esta razón, he decidido dividirlo en dos ediciones, para que todos conozcan y lo valoren.

Por cierto, para ir un poco más allá, decidí incluir un detalle de la versión en japonés, para que todos podamos ampliar nuestros conocimientos acerca de esta grandiosa saga. ¡Ahora sí, empecemos, valerosos cazavampiros!



super castlevania IV SNES, Konami 1991



La legendaria familia **Belmont** ha enfrentado siempre al conde **Drácula** desde hace aproximadamente mil años; y una de las batallas más recordadas se suscitó en 1691, cuando tocó el turno a **Simon Belmont** de tomar el látigo conocido como **Vampire Killer** (herencia y arma principal de la familia) para poner fin al reinado de terror del conde. Un detalle curioso es que los juegos **Castlevania** (Arcadia/Commodore 64/Amiga/NES), **Vampire Killer** (MSX), **Haunted Castle** (Arcadia), **Castlevania Chronicle: Akumajou Dracula** (X68000/PSX) y **Super Castlevania IV**, son la misma historia, vista desde enfoques distintos y con las obvias diferencias según las fechas de salida y los sistemas, pero todos comparten la misma historia de **Simon**.



Este es el arte que de la caja de la versión japonesa. Feo, ¿verdad?

el vampire killer



El detalle más sobresaliente de esta versión es que hasta ese momento, el látigo de los **Belmont** se manejaba de la misma manera; siempre se dirigía hacia el frente en línea recta. En **Super Castlevania IV** le hicieron un cambio radical que le daba un toque más realista al juego. Ahora podías atacar en cualquier dirección, inclusive al saltar. Pero eso no es todo, pues si dejabas presionado el botón, el látigo caía y podías manipularlo hacia varias direcciones, además de dejarlo estático. Esto te permitía usarlo como escudo contra algunos ataques enemigos, o para golpear repetidamente a alguien sin necesidad de dar muchos botonazos; aunque claro que no tenía la misma fuerza de este modo.

La otra función del látigo fue algo espectacular. Ahora **Simon** podía usarlo para colgarse al estilo de **Indiana Jones** y columpiarse para librar abismos o alcanzar otras plataformas. Otra innovación fue la manera de usar las armas secundarias, pues a diferencia de las de NES, donde debías presionar Arriba + Ataque para arrojar dagas, hachas, etc., aquí tenías un botón especial que te permitía disparar agachado o mientras estabas colgado del látigo.



Akumajo Dracula...



Afortunadamente, en este juego no hubo grandes diferencias entre la versión japonesa y la americana. Más que nada, los textos normales en Asia son *kanjis*, y el logo (obviamente en japonés), goteaba sangre que hacía un charquito en el fondo del pozo de la presentación del logo. Y si no me creen, aquí está la foto. Lo bueno es que fueron cambios pequeños.

Aprovechando el poder del SNES

Este legendario sistema llevó a un nuevo nivel todo lo que conocíamos en el NES. Tenía varias cartas a su favor que le dieron la ventaja sobre sus competidores, como su magnífico chip de sonido que permitía escuchar los juegos en estéreo, sus efectos de rotación y escala, múltiples fondos en movimiento y gráficos en layer, que podían crear efectos de niebla, agua y otros tipos de transparencias. En este juego supieron aprovechar magníficamente todo esto, pues la música es de las mejores del SNES (claro, es **Castlevania**); y no usaron la rotación, escala y layers simplemente con fines visuales, sino que los combinaron para crear una nueva experiencia de juego. En esta foto puedes ver una corriente de agua que realmente te jala; nota que el personaje no sólo aparenta estar sumergido, sino que en verdad lo está.

Rotación y escala

Para muestra de la escala, tenemos a este jefe que está hecho de piedra; puede hacerse grande o pequeño, y sus valores varían conforme a su tamaño.





En cuanto a la rotación, tenemos esta escena, en donde debías colgarte con ayuda de tu látigo en una argolla; la razón por la cual debías hacer esto era porque todo el escenario giraba y lo que era el techo se convirtió en pared; después volvías a rotar y la pared se hacía suelo.

Más Castlevania próximamente

Como podrás darte cuenta, esta gran joya de Konami empleó muy bien los recursos del SNES para crear una maravillosa aventura. Apenas es el comienzo; en el siguiente número continuaré con el paseo por el castillo, así que no te lo pierdas.



Una vez más, tendrás la oportunidad de ganar en La Legión. Recuerda que si quieres ser parte de ésta, y que ganes muchos premios, debes enviarme un correo electrónico a panteon@clubnintendomx.com con tus datos completos: nombre, edad, dirección, teléfono (con lada, si aplica) para que participes y contestes las trivias. Ahora tengo un par de premios para los ganadores. Se trata de un control de Nintendo Game Cube, para que armes la reta con tus amigos; dos Cleaning Kit para que tengas en buen estado tu NES y un llavero con reloj con forma de control de N64. Estos premios se darán a elegir a los ganadores, según la fecha y hora en la que se recibió su e-mail. Recibiré correos con las respuestas correctas a la trivia solamente los días 13 y 14 de junio de 2005, pero recuerda que debes incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Me comunicaré con los ganadores vía telefónica el día 16 de junio de 2005. Los que residan en el D.F. y Área Metropolitana, tendrán hasta el 24 de junio de 2005 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, 2do piso, Colonia Santa Fe, de lunes a viernes, de 10:00 am a 2:00 pm. Tendrás que traer una identificación con copia. Si eres del interior de la república, ¡te mando tu premio! Recuerda que esta promoción es válida solamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al: 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Trivia **Castlevania**

1. Las versiones de **Castlevania 64** en Japón y América tienen una diferencia notable; ¿cuál es?
a) Un personaje extra.
b) El japonés usa batería y el americano Controller Pak.
c) Un nivel oculto inaccesible en una versión.

2. ¿Qué versión de **Castlevania** de NES se relanzó en Arcadia en la modalidad "versus"?
a) **Castlevania III Dracula´s Curse**.
b) **Castlevania**.
c) **Castlevania II Simon´s Quest**.

3. ¿Cuál es el otro nombre de **Alucard**?
a) **Adrian F. Tepes**.
b) **Adrian E. Tepes**.
c) **Adrian P. Tepes**.

Mi cuate, Luis Beltrán, de Electrodiversión; nos dio los premios para la Trivia de este mes. Recuerda que Luis y su equipo dan servicio a todos tus sistemas, y que tiene dos talleres: uno en Plaza Tepeyac; Calzada de Guadalupe No. 431, Local 67, colonia Guadalupe Tepeyac, teléfonos: 91-12-73-00 y 91-12-73-01, y otro en Plaza Pericoapa, Canal de Miramontes No. 3155, local AA46, colonia Vergel Coapa, teléfono: 56-78-49-77.
Si quieres comunicarte con él vía Internet, para cualquier duda, este es su correo electrónico:



GAMEVISTAZO

TMNT: MUTANT MELEE

KONAMI



¡Cowabunga!

Después del éxito de su regreso a la acción y a los videojuegos, las famosas **Tortugas Ninja** han dejado en claro que todavía pueden patear algunos traseros, y están listas para demostrarlo nuevamente en este intenso título para el Nintendo GameCube. **Mutant Melee** es un título muy apropiado si te gusta reunirte con tus cuates y parientes a retar en juegos *multiplayer*. Pero no solamente estamos hablando de un típico modo versus para varios, pues ahora tendrás dos modos de juego para uno o más jugadores, además de muchas cosas ocultas por descubrir, según tu habilidad.

Muchos personajes y minijuegos a elegir



Son más de veinte diferentes personajes a elegir en **TMNT: Mutant Melee**, entre buenos y malos, los que podrás tener a tu disposición para competir en los diversos minijuegos, como El Rey de la Colina y El Último Hombre de Pie, entre varios más. Al completar ciertos objetivos del juego, obtendrás puntos para poder conseguir las cosas ocultas, como personajes, escenarios, etc. Como podrás imaginarte, deberás pasar un buen rato jugando para obtener todos los elementos ocultos. No obstante, puedes jugarlo sin problemas aunque sólo sea para pasar un buen rato solo o con tus cuates; aunque los modos de varios jugadores son muy divertidos y las posibilidades de que la acción cambie repentinamente son muchas, todo depende de la habilidad y la maña de los jugadores.

El *gameplay*

La palabra **Melee** dice mucho acerca de la forma en la que se juega este genial título. Seguramente lo primero que pensaste es en **Super Smash Bros. Melee o en Godzilla Destroy All Monsters Melee**, ¿verdad? Pues efectivamente, el modo de jugar **Mutant Melee** es muy similar pero con el estilo de las tortugas, además de que tiene muchas cosas distintas, como el uso de los escenarios y otras cosas. Algo muy importante es que este juego no es una continuación directa de los títulos anteriores; es más bien como una aventura aparte, con todos los personajes de la serie de televisión. Si llegaste a jugar **TMMNT: TF para SNES o NES**, comprenderás mejor a qué nos referimos.



Dos modos de juego, mucha diversión

En MM hay dos modos principales de juego. En **Adventure Mode** puedes elegir a uno de los personajes y llevarlo a través de 100 etapas unidas por una historia. No pienses que hay realmente una historia muy profunda detrás de cada episodio; básicamente se sigue una línea con todos los peleadores de principio a fin. De cualquier manera, lo importante es que cada etapa va a variar en cuanto a procedimientos, personajes y el número de oponentes a los que te vas a enfrentar.





¡Pelea al extremo!

No creas que los escenarios son simples lugares para pelear y ya. Conforme vayan cambiando, irán presentando distintos retos para hacer el juego más entretenido y complejo. Lo mejor de todo es que tienen muchos elementos destruibles que pueden ser usados a favor de cualquier peleador; recursos como cajas, botes y otras cosillas te darán una ventaja si sabes cómo utilizarlos correctamente. Otra de las cosas que seguramente te pondrán muy alerta y le darán un enfoque diferente a las batallas, es sin duda que algunos escenarios tienen zonas en donde puedes ser eliminado instantáneamente; muy al estilo de las **Dead Traps** de **Mortal Kombat Deception**. Si te agradan las retas violentas y divertidas entre cuates, no puedes dejarlo de jugar, seas o no fan de las tortugas.



¡Vete de pinta!



El *Stylus* de tu Nintendo DS ha sido mágicamente inyectado con el poder para pintar. **Kirby** ha sido convertido por una bruja malvada en una pelota (aunque no le faltaba casi nada para serlo...), y la única manera de ayudarlo es con caminos de arcoiris que puedes pintar con tu *Stylus*; de esta manera, **Kirby** podrá usar todas (o casi todas) sus habilidades normales, con un simple toque. Como podrás imaginarte, debes guiar a **Kirby** a lo largo de las etapas hasta las puertas que dividen cada uno de los mundos. Si dibujas giros, **Kirby** incrementará su velocidad, y si dibujas paredes, podrás detenerlo en un instante. Podrás también crear puentes para que cruce abismos o para evadir algunos peligros del juego.



El poder del *Stylus*



Este accesorio nunca había sido utilizado para jugar de la manera en la que Nintendo lo ha logrado; en **Kirby: Canvas Curse**, deberás usarlo para muchos propósitos en el juego. Puedes atontar a algunos enemigos, romper bloques y otras acciones para interactuar con el escenario. Y en cuanto al control de **Kirby** se refiere, con un simple toque podrás hacer que se mueva rápidamente para copiar las habilidades de los enemigos; si ya has jugado antes alguno de los títulos de este rosado personaje, reconocerás muchos de los poderes como el láser, convertirte en piedra, en fuego, en rueda, y muchos más. Tus reflejos con el *Stylus* serán lo más importante en el momento de jugar, pues de ellos dependen las acciones de **Kirby**, así como su seguridad al explorar los mundos y enfrentar a los enemigos.

Juégalo una y otra vez



Muchos juegos son impresionantes, tienen gráficos muy padres, animaciones por montones, una historia muy profunda y un buen *gameplay*; pero a algunos les falta ese toque especial que los hace irresistibles para dejar de jugarlos, lo cual es una de las cosas que distinguen a los títulos de Nintendo, es decir, el *Replay Value*. Puedes jugar **Kirby: CC** varias veces para buscar todas las medallas, pero no creas que es algo muy sencillo: puede ser un gran reto aun para los jugadores experimentados. Aparte de lo que el modo de aventura implica, los minijuegos son una gran parte del RV de **Canvas Curse**, que hacen que lo juegues incluso después de haberlo terminado.

Mundos a lo Kirby

Cada uno de los siete mundos que comprenden esta nueva aventura está dividido en tres etapas; y cada una de éstas tiene tres medallas ocultas. Algunas son muy sencillas de encontrar, pero otras están muy bien escondidas, o se encuentran protegidas por algún enemigo de gran tamaño o algo así. No es necesario hallar todas las medallas para terminar el juego, pero las que obtengas pueden ser intercambiadas por algunas cosas extras, como algunas tintas diferentes para los caminos que dibujas con tu *Stylus*. Dentro de cada mundo encontrarás muchos elementos comunes en la serie de **Kirby**, tanto enemigos como ambientaciones. El giro que le dan con el poder del NDS es muy agradable y le da un enfoque distinto a la manera de jugar esta gran aventura.



Una gran opción para tu NDS

Kirby: Canvas Curse es un juego bastante bueno que nos transporta a mundos llenos de color y diversión, manteniendo el sentimiento y el concepto original que ha caracterizado a los juegos de **Kirby**. No obstante, el uso del *Stylus* para jugar está magistralmente empleado, ofreciendo a jugadores veteranos y nuevos la opción de controlar a **Kirby** de una manera divertida y novedosa. Los que ya tenemos tiempo en el mundo de los videojuegos, sabemos que no hay que irse con la finta del rosado color de **Kirby**, pues sus juegos siempre han tenido un buen nivel de dificultad y de entretenimiento, y **Canvas Curse** no es la excepción; así que no lo dudes y dale una oportunidad.



POPEYE: RUSH FOR SPINACH

NAMCO





Golpeo cual estaca, pues como espinaca...

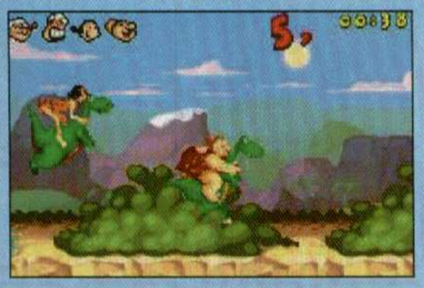
El mar ha visto marineros ir y venir; desde famosos bandidos hasta valerosos héroes. Nombres como **Barba Negra**, **Sinbad**, el **Capitán Garfio** y muchos más, han dejado huella en las historias de fantasía y en nuestra imaginación. Pero hay un marinero con un solo ojo que se ha mantenido en el gusto de varias generaciones, y ahora está de regreso en el mundo de los videojuegos para demostrar por qué es el más fuerte de los navegantes. En **Popeye: Rush for Spinach** para el GBA, podrás vivir una divertida experiencia al competir con este divertido personaje en diferentes carreras. Vamos a platicarte un poco más de qué se trata; así que toma el timón y prepara tus latas con espinacas porque ¡vamos a zarpar!



Del mar a la Luna

Un detalle muy padre es que no se trata de un juego de carritos y ya (hubiera sido algo nefasto ver un **Popeye Kart**), sino que los distintos escenarios te transportan a lugares diversos, en los que deberás usar cualquier recurso que tengas para ganar. Puedes colgarte de las lianas en la selva, conducir un automóvil en las calles de la ciudad, correr a toda velocidad por los muelles ¡e inclusive competir en la Luna!





¡Suelten las amarras!



Son cuatro modos de juego en los que podrás demostrar qué tan bueno eres: **Quick Rush, Adventure, Challenge y Team Rush**. Pero no creas que la cosa terminó aquí: también tendrás que ponerte las pilas para poder habilitar escenarios ocultos y uno que otro poder para ayudarte en tu aventura. Lo bueno es que puedes conectarte con un amigo y jugar dobles; lo malo es que nos habría parecido mejor que este juego hubiera sido para cuatro personas, pues habría sido más violento y el doble de divertido. Si eres fan de **Popeye el Marino**, no lo dudes y checa este entretenido juego; no te vas a arrepentir. Come frutas y verduras.

Cuatro personajes, ¡mucha diversión!

Elige a tu personaje favorito: **Popeye**, **Olive Oyl**, **Bluto** o **Wimpy** para correr en contra de los demás en alocadas competencias llenas de acción y buen humor. Cuando se trata de divertirse y llegar primero, todo se vale; así que en este juego deberás usar todo lo que tengas a la mano para alcanzar primero la línea de meta. Tienes trece distintos medios de transporte para competir contra los demás; desde botes, coches, patinetas, columpiarte por las lianas estilo **Tarzán**, **Jet Packs** y por supuesto, ¡tus piernas!





¿Sabías que...?

-**Popeye** fue presentado al público oficialmente en 1929.

-El personaje de **Popeye** fue interpretado en la película de *Live Action* del mismo nombre por **Robin Williams**, siendo éste su debut cinematográfico.

-En sus inicios, a **Popeye** no le gustaban las espinacas; no fue sino hasta su debut animado cuando le dieron esa particularidad, la cual ya es una tradición en el personaje.



BIENVENIDO AL LUGAR MÁS RUDO EN HOENN.

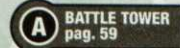
Pokémon Emerald Version

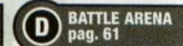
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

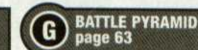
LA SALVAJE FRONTIER

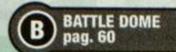
Anteriormente, revisamos lo básico del nuevo reto para los entrenadores **Pokémon**, la **Battle Frontier** de **Pokémon Emerald**. Existen siete complejos diferentes, cada uno con su propio estilo de combate. La **Battle Frontier** pondrá a prueba las habilidades hasta del más hábil maestro **Pokémon**. En este mes, viajaremos por toda la isla, paso a paso, revelando todos los nuevos lugares y cosas que hacer. Tenemos información de cada complejo, lugares de **Pokémon** salvajes, lista de tiendas y todo lo demás de importancia en la isla.

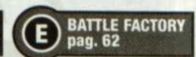


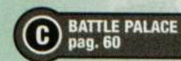














POKéMART

CALCIUM	9,800	MAX POTION	2,500
CARBOS	9,800	MAX REPEL	700
FULL HEAL	600	PROTEIN	9,800
FULL RESTORE	3,000	REVIVE	1,500
HP UP	9,800	ULTRA BALL	1,200
HYPER POTION	1,200	ZINC	9,800
IRON	9,800		



1 FRONTIER PASS



Una mujer en el cuarto de espera en el muelle te encontrará cuando llegues por primera vez a la **Battle Frontier**. Ella tomará tu **Trainer Card** y la convertirá en el **Frontier Pass**. El pase es necesario para que puedas entrar a los torneos de la isla, e incluye un mapa para ayudarte.

2 INTERCAMBIO

La chica en la casa cercana a la entrada de **Battle Tower** está buscando a un **Skitty** para cambiarlo por su **Meowth**. Si eliges intercambiar con ella, el **Meowth** que recibirás será aproximadamente del mismo nivel que el **Skitty** que intercambiarás con ella.

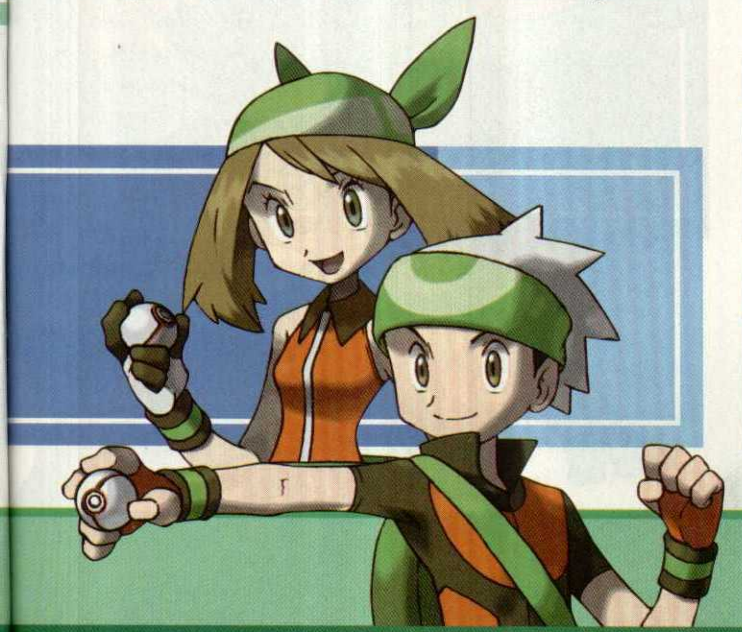
3 LA CASA DE SCOTT



Scott, el propietario de la **Battle Frontier**, vive en el lado norte de la isla, entre el **Battle Dome** y la **Battle Tower**. Habla con él después de algunos eventos para que obtengas *items* especiales. La gráfica de abajo te muestra qué premios recibirás según las condiciones que realices.

CONDICIÓN	PREMIO
Gana 50 encuentros	SILVER SHIELD
Gana 100 encuentros	GOLD SHIELD
Junta todos los Symbols	LANSAT BERRY**
Junta todos los Gold Symbols	STARF BERRY**

La Lansat Berry y la **Starf Berry son sólo de la **Scott Plant**, inmediatamente después de que cumplas el objetivo. Procura cosecharla regularmente.



4 INTERCAMBIOS

Los cuatro vendedores en el **Battle Point Exchange Service** Corner venden por separado distintos tipos de productos. Las decoraciones para tu **Secret Base** tienden a ser muy costosas, pero los *power-ups* para los **Pokémon** son muy baratos (1 **BP** cada uno). Incrementa el poder de tu equipo aquí.

VENDEDOR DE LA IZQUIERDA

CHIKORITA DOLL	80 BP	KISS POSTER	16 BP
CLEFAIRY DOLL	48 BP	MEOWTH DOLL	48 BP
CYNDAQUIL DOLL	80 BP	SMOOCHUM DOLL	32 BP
DITTO DOLL	48 BP	TOGEPI DOLL	48 BP
KISS CUSHION	32 BP	TOTODILE DOLL	80 BP

VENDEDOR DE LA DERECHA

BRIGHT POWDER	64 BP	MENTAL HERB	48 BP
CHOICE BAND	64 BP	QUICK CLAW	48 BP
FOCUS BAND	64 BP	SCOPE LENS	64 BP
KING'S ROCK	64 BP	WHITE HERB	48 BP
LEFTOVERS	48 BP		

VENDEDOR DE LA IZQUIERDA (EN MEDIO)

BLASTOISE DOLL	256 BP	SNORLAX DOLL	128 BP
CHARIZARD DOLL	256 BP	VENUSAUR DOLL	256 BP
LAPRAS DOLL	128 BP		

VENDEDOR DE LA DERECHA (EN MEDIO)

CALCIUM	1 BP	IRON	1 BP
CARBOS	1 BP	PROTEIN	1 BP
HP UP	1 BP	ZINC	1 BP

5 UNA BUENA EDUCACIÓN

Las dos damas de la casa al oeste del **Battle Dome** podrían pasar todo el día hablando acerca de sus días de gloria como entrenadoras; pero se darán un tiempo para pasarle algunos de sus conocimientos a tus **Pokémon**, por una módica suma, claro está.

DAMA DE LA IZQUIERDA

BODY SLAM	48 BP	ROCK SLIDE	48 BP
COUNTER	48 BP	SEISMIC TOSS	24 BP
DREAM EATER	24 BP	SOFTBOILED	16 BP
MEGA KICK	48 BP	SWORDS DANCE	48 BP
MEGA PUNCH	24 BP	THUNDER WAVE	48 BP

DAMA DE LA DERECHA

DEFENSE CURL	16 BP	MUD-SLAP	24 BP
ENDURE	48 BP	PSYCH UP	48 BP
FIRE PUNCH	48 BP	SNORE	24 BP
ICE PUNCH	48 BP	SWIFT	24 BP
ICY WIND	24 BP	THUNDERPUNCH	48 BP

6 OCULTO EN LOS ÁRBOLES

En la parte sureste de la **Battle Frontier**, una señora te dirá que hay un árbol muy extraño más adelante. Pero realmente no es un árbol- el misterioso **Sudowoodo** espera escondido al final del camino. A pesar de su tierna apariencia, el Sudowoodo es un fuerte **Pokémon** tipo *Rock*, al que no puedes dejar pasar.



Párate enfrente del supuesto árbol y échale agua con el **Wailmer Pail**. El árbol revelará que realmente es un **Sudowoodo**. Prepárate para capturarlo, pues es el único que podrás encontrar en todo Hoenn.

7 SECRETO BAJO TIERRA

Una vez que hayas capturado o derrotado a **Sudowoodo**, podrás surfear a la costa cercana. Esto lleva a la cascada abajo del **Battle Palace**; de aquí, muévete al oeste para que encuentres la entrada de la **Artisan Cave**. Varios **Smeargle** salvajes abundan en la cueva, además de una buena colección de *items*.



Desde abajo del **Battle Palace**, navega por el lado sur de la **Battle Frontier** para encontrar la cueva.



No tendrás problemas para acabar a los usualmente elusivos **Smeargle** dentro de la **Artisan Cave**.

8 RANKING HALL

BATTLE FACTORY SINGLE		LV. 50
1. WALKER	Win streak:	18
2. THOR	Win streak:	2
3.		

Tus logros al enfrentar los retos de la **Battle Frontier** son memorizados en placas en el **Ranking Hall**. Las puntuaciones de tus amigos con los que te has enfrentado, también aparecerán aquí; de manera que puedes ver qué tan bien han resultado tus encuentros al pelear contra ellos.

9 CONOCE TUS FANS



Ocasionalmente, te encontrarás con algunos de tus fans, quienes te harán preguntas acerca de tus estrategias. Después de que contestes a sus preguntas, aparecerán en el **Battle Salon**. Puedes elegir a uno de ellos para que sea tu compañero o enemigo en las **Battle Tower Multi Battles**.

10 FRONTIER FAN

Los **Frontier Brains** pueden ser difíciles de encontrar a veces. Afortunadamente, el **Frontier Fan** parece tener información de dónde puedes hallar uno. Habla con el fan, y dirígete al sitio que tan amablemente te confió este personaje.

11 TODO O NADA

Una vez que hayas conseguido tres **Frontier Symbols**, dirígete a la casa en la costa este. Dentro, puedes apostar tus **BP** en peleas con otros entrenadores. Puedes poner tus **BP** en la línea para tener oportunidad de duplicarlos, o bien, perderlos.

12 CRIANZA PERFECTA

El **Pokémon Breeder** te dirá que tan bien andan tus **Pokémon** en comparación con otros de su mismo tipo y nivel. Dos **Pokémon** pueden ser distintos; y él te puede decir si un **Pokémon** en tu equipo es mejor de lo usual.

13 CHICA DEL TIPO PSYCHIC

La chica que está en la casa oeste del **Battle Palace** puede leer las mentes de los **Pokémon** que le presentes. Obtén información valiosa acerca de tu equipo al mostrarle a la jovencita cada uno de tus **Pokémon**.



REGULACIONES EN BATTLE FRONTIER



Aunque cada uno de los complejos tiene su propio set de reglas, hay cosas en común que aplican para todos. Estudia y recuerda cada una de ellas; no te gustará planear una estrategia que después sepas que es contra las reglas.

Dos caminos

Elige uno de los dos sistemas al inicio de cada reto. El sistema *Level* 50 permite usar **Pokémon** de nivel no mayor a 50; todos los **Pokémon** del oponente estarán justo al nivel 50. El sistema **Open Level** permite usar **Pokémon** hasta de nivel 100. Los oponentes tendrán **Pokémon** de niveles cercanos a los tuyos, pero nunca menores de 60.

Pokémon restringidos

No todos los **Pokémon** podrán participar en la **Battle Frontier**. Los **Egg Pokémon** y algunos legendarios están prohibidos. Además, no puedes tener dos **Pokémon** iguales en tu equipo.

Items sostenidos

Normalmente, los **Pokémon** en tu equipo pueden traer *items* en cualquier evento, pero no está permitido que dos **Pokémon** tengan el mismo *item* a la vez.

Doble Knockout

Si tus dos **Pokémon** y los de tu oponente se desmayan al mismo tiempo, tú pierdes. En donde no aplica es en el **Battle Dome**, donde un juez decidirá quién ganó.

LA DIVERSIDAD ES LA LLAVE

Las arenas de la **Battle Frontier** son muy diferentes entre sí, pero una estrategia aplica para todas ellas— asegúrate de que tu equipo varíe lo suficiente para enfrentar cualquier situación. Considera todo cuando estés eligiendo a tu equipo; los tipos de tus **Pokémon** y los tipos de sus movimeintos, así como los *items* que éstos traerán y de qué nivel son. Si no tomas en cuenta alguno de estos elementos, podrías quedar fuera de la pared de la fama de los entrenadores **Pokémon** que han ganado.

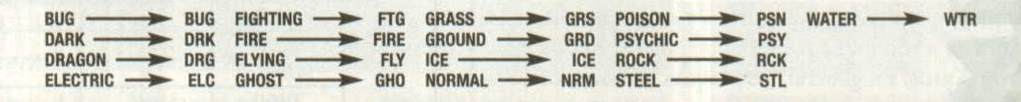
GANA LOS FRONTIER SYMBOLS

Consigue los **Frontier Symbols** de cada uno de los **Frontier Brain** de cada complejo. Un **Frontier Brain** aparecerá después de que hayas completado el reto del complejo un cierto número de ocasiones. Por ejemplo, debes ganar en **Battle Pike** dos veces para que aparezca la **Frontier Brain Lucy**; después debes ganarle para conseguir el **Silver Symbol**. Si triunfas en **Battle Pike** diez veces más, podrás pelear por el **Gold Symbol**.





LOS TIPOS DE POKéMON Y SUS ABREVIACIONES



BUG → BUG	FIGHTING → FTG	GRASS → GRS	POISON → PSN
DARK → DRK	FIRE → FIRE	GROUND → GRD	PSYCHIC → PSY
DRAGON → DRG	FLYING → FLY	ICE → ICE	ROCK → RCK
ELECTRIC → ELC	GHOST → GHO	NORMAL → NRM	STEEL → STL
WATER → WTR			

BATTLE TOWER

El sistema de la **Battle Tower** es muy simple—elige a tres de tus **Pokémon** para enfrentar siete batallas; los entrenadores también tienen tres **Pokémon** cada uno. Los primeros rounds son muy fáciles, pero se irán poniendo más difíciles los encuentros conforme vayas avanzando. La persona que atiende en **Battle Tower** sanará a tus **Pokémon** después de cada batalla. Derrota a siete entrenadores seguidos para conseguir la victoria y ganar algunos **Battle Points**. Recuerda equipar a tus **Pokémon** con *items*.

PUROS FUERTES



No puedes predecir qué tipos de **Pokémon** enfrentarás dentro de la **Battle Tower**, así que asegúrate de traer personajes fuertes, aparte de su tipo. Considera siempre llevar al menos un **Pokémon** tipo *Steel*, pues su alta defensa sirve para casi cualquier tipo de ataques enemigos, es muy útil.



SALON MAIDEN: ANABEL

ALAKAZAM	PSY	ENTEI	FIRE	SNORLAX	NRM
THUNDERPUNCH	ELC	FIRE BLAST	FIRE	BODY SLAM	NRM
FIRE PUNCH	FIRE	???	???	BELLY DRUM	NRM
ICE PUNCH	ICE	RETURN	NRM	???	???
???	???	ROAR	NRM	SHADOW BALL	GHO

TIPOS RECOMENDADOS: GROUND, WATER

Usa **Pokémon** tipo *Rock* al enfrentarte a **Anabel**—pues tienen una buena defensa en contra de los ataques tipo *Normal* de **Snorlax**, y pueden hacer mucho daño al poderoso **Entei**. Ten cuidado con el **Alakazam** de **Anabel** (es de tipo *Psychic*) pues sus movimientos son de varios tipos.



 CON 5  CON 10

BATTLE DOME

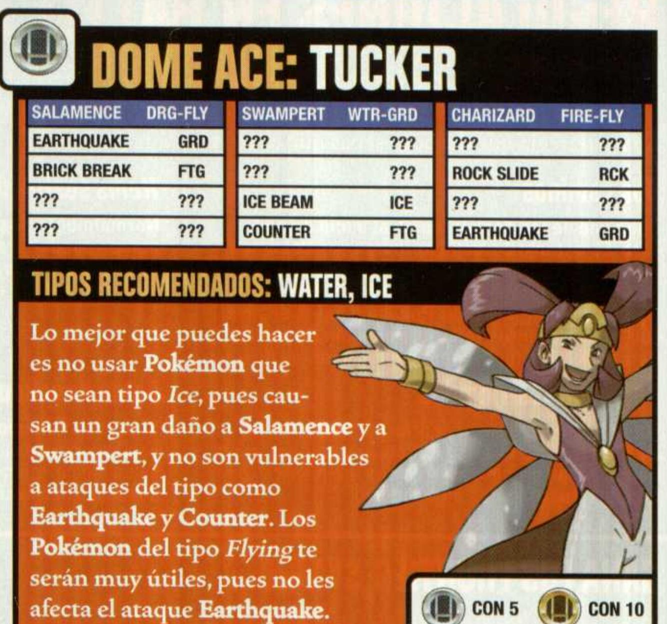


Debes elegir a tres **Pokémon**, pero solamente dos entrarán a los combates; podrás decidir cuáles serán los que peleen en cada encuentro. Recuerda examinar a los **Pokémon** de tu oponente (de los que elegirá a dos también), para que decidas tu estrategia. El torneo tiene un sistema de 32 equipos; si derrotas a cuatro entrenadores, ganarás el torneo y conseguirás un poco de **BP**.

LA HISTORIA SE REPITE

No solamente tienes oportunidad de ver los **Pokémon** que tu oponete usará en batalla; también puedes ver sus estatus. Algunos entrenadores se basan en ataques fuertes o en los que noqueen de un solo golpe, mientras otros enfatizan su estrategia con movimientos que alteran el estatus de los oponentes. Durante la batalla, recuerda toda la información que adquiriste.





DOME ACE: TUCKER

SALAMENCE	DRG-FLY
EARTHQUAKE	GRD
BRICK BREAK	FTG
???	???
???	???

SWAMPERT	WTR-GRD
???	???
???	???
ICE BEAM	ICE
COUNTER	FTG

CHARIZARD	FIRE-FLY
???	???
ROCK SLIDE	RCK
???	???
EARTHQUAKE	GRD

TIPOS RECOMENDADOS: WATER, ICE

Lo mejor que puedes hacer es no usar **Pokémon** que no sean tipo *Ice*, pues causan un gran daño a **Salamence** y a **Swampert**, y no son vulnerables a ataques del tipo como **Earthquake** y **Counter**. Los **Pokémon** del tipo *Flying* te serán muy útiles, pues no les afecta el ataque **Earthquake**.

CON 5 CON 10

BATTLE PALACE

El **Battle Palace** cambiará por completo tu forma de preparar a tu equipo para cada una de las batallas. Tus **Pokémon** decidirán por sí mismos qué movimientos van a usar; la única cosa que puedes hacer es enseñarles movimientos que ellos preferirán. Dichos movimientos dependerán solamente de su naturaleza; la gráfica de abajo muestra qué tipo de naturaleza aceptará ciertos movimientos. En general, los ataques causan daño, los de defensa protegen a tu **Pokémon**, y así sucesivamente.

NATURALEZA POKÉMON Y MOVIMIENTOS

NATURALEZA	ATTACK	DEFENSE	SUPPORT	CAMBIO
ADAMANT	=	=	=	ATTACK
BASHFUL	=	++	--	NONE
BOLD	=	-	++	DEFENSE
BRAVE	++	--	--	DEFENSE
CALM	+	++	--	DEFENSE
CAREFUL	+	++	--	SUPPORT
DOCILE	++	-	-	NONE
GENTLE	-	++	--	ATTACK
HARDY	++	--	=	NONE
HASTY	++	=	--	ATTACK
IMPISH	++	--	=	DEFENSE
JOLLY	=	--	++	DEFENSE
LAX	=	--	++	SUPPORT
LONELY	-	=	++	ATTACK
MILD	+	++	--	SUPPORT
MODEST	=	+	-	DEFENSE
NAIVE	++	-	-	NONE
NAUGHTY	-	++	--	ATTACK
QUIET	++	-	-	NONE

NATURALEZA...

NATURALEZA	ATTACK	DEFENSE	SUPPORT	CAMBIO
QUIRKY	++	-	-	NONE
RASH	=	--	++	SUPPORT
RELAXED	=	--	++	ATTACK
SASSY	++	--	--	SUPPORT
SERIOUS	=	--	++	NONE
TIMID	++	--	=	SUPORT

++ movimiento favorito + le gusta = normal - no le gusta el movimiento
-- lo odia. Algunas naturalezas cambian de movimiento si el HP es bajo.

PALACE MAVEN: SPENSER

CROBAT	PSN-FLY
???	???
DOUBLE TEAM	NRM
TOXIC	PSN
???	???

SLAKING	NRM
EARTHQUAKE	GRD
???	???
SHADOW BALL	GHO
???	???

LAPRAS	WTR-ICE
ICE BEAM	ICE
HORN DRILL	NRM
???	???
???	???

TIPOS RECOMENDADOS: ELECTRIC, FIGHTING

Ten cuidado con el ataque **Toxic** de **Crobat**; si lo dejas, acabará con todo tu equipo **Pokémon** rápidamente. Usa la habilidad **Truant** de **Slaking** para sacar ventaja, cambia a tus **Pokémon** y usa *items* cuando este poderoso personaje no esté atacando.



CON 3 CON 6

BATTLE ARENA

La **Battle Arena** es un mundo donde sólo los fuertes sobreviven; las estrategia no sirven de mucho aquí. Con solamente tres rounds para impresionar a los jueces, y sin que tengas permitido usar *items* o cambiar **Pokémon**, necesitarás tener a tus más poderosos miembros del equipo para que enfrenten este gran reto. La mejor manera de pasar esto es golpear primero y fuerte.

Mind

Los jueces prefieren tomar en cuenta la agresividad y los ataques directos para favorecerte en la categoría *Mind*. Además, como el enfrentamiento consta solamente de tres rounds, debes causar el mayor daño posible.

Skill

Es complicado pensar en diferencia de tipos para sacar un poco de ventaja, pero puedes usar movimientos fuertes para impresionar a los jueces. Los ataques que sean extremadamente fuertes ayudan a tener buena imagen.

Body

El juicio *Body* compara el daño recibido con el de tu oponente, y también se toma en cuenta si fue alterado el estatus de tu **Pokémon**.



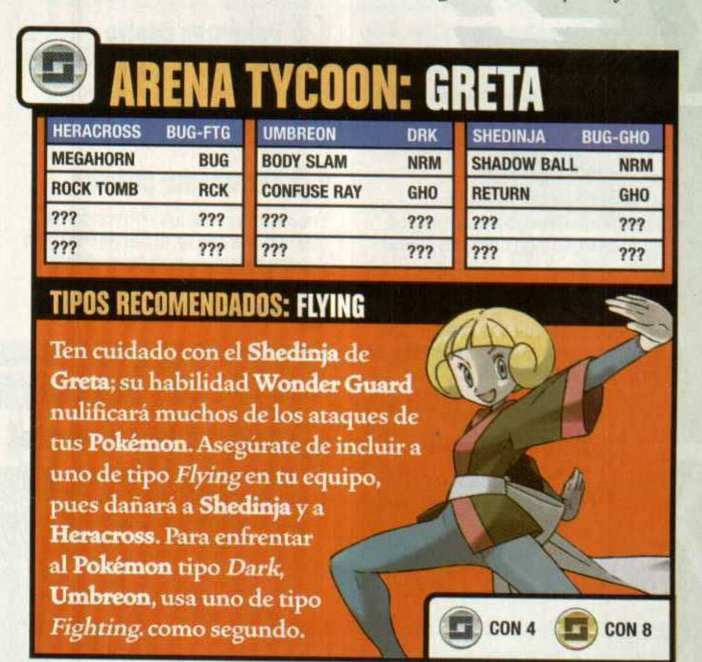
La decisión de los jueces determina cuál de los **Pokémon** fue sobrepasado en poder por su adversario.



Los **Pokémon** tipo *Steel* se defienden muy bien contra casi cualquier tipo; sirven mucho en **Battle Arena**.

DALES EN DONDE DUELE

Los ataques que causan cambios en el estatus son extremadamente útiles. Los movimientos como **Thunderpunch**, que puede causar **Paralysis**, y **Sludge**, que es capaz de envenenar a tu enemigo, impresionan a los jueces en las categorías *Mind* y *Body*.



ARENA TYCOON: GRETA

HERACROSS	BUG-FTG	UMBREON	DRK	SHEDINJA	BUG-GHO
MEGAHORN	BUG	BODY SLAM	NRM	SHADOW BALL	NRM
ROCK TOMB	RCK	CONFUSE RAY	GHO	RETURN	GHO
???	???	???	???	???	???
???	???	???	???	???	???

TIPOS RECOMENDADOS: FLYING

Ten cuidado con el **Shedinja** de **Greta**; su habilidad **Wonder Guard** nulificará muchos de los ataques de tus **Pokémon**. Asegúrate de incluir a uno de tipo *Flying* en tu equipo, pues dañará a **Shedinja** y a **Heracross**. Para enfrentar al **Pokémon** tipo *Dark*, **Umbreon**, usa uno de tipo *Fighting*. como segundo.

CON 4 CON 8

BATTLE FACTORY

No te preocupes de tener que entrenar a tus **Pokémon** para la **Battle Factory**; todos los contendientes usan **Pokémon** rentados. Como debes elegir solamente tres de un equipo de seis, asegúrate de que se complementen bien. Para darle sabor al sistema de renta, después de cada batalla debes cambiar a uno de tus **Pokémon** por uno de los que ya hayas vencido.

No olvides las debilidades

Evita usar **Pokémon** que, a pesar de poseer diferentes fuerzas, tengan también las mismas debilidades. Por ejemplo, puede parecer inteligente tener un tipo *Water*, un *Electric* y un *Grass* en tu equipo, pero ninguno de ellos podría defenderse en contra de un **Pokémon** de tipo *Grass* efectivamente.

Revisa los estatus y movimientos

Los **Pokémon** rentados pueden tener ataques que no esperabas; recuerda revisar la lista de sus movimientos antes de elegirlos.

Considera el *item* sostenido

Observa el *item* que tu **Pokémon** usa en batalla. Cuando cambies a ese **Pokémon**, estará teniendo ese *item*.

MANTENTE ALERTA

No puedes checar las condiciones de un **Pokémon** que estés por cambiar. Pon atención a los movimientos que tus oponentes usen en batalla para que veas por cuál te gustaría cambiar uno tuyo.

RENTA PARA GANAR

Cambia **Pokémon** con los entrenadores derrotados para mejorar tu equipo de **Pokémon**. Asegúrate de cambiar cada que ganes; mientras más lo hagas, mejores **Pokémon** habrá.

CAMBIOS	POKéMON
0 – 14	0 poderoso – 6 normal
15 – 21	1 poderoso – 5 normal
22 – 28	2 poderoso – 4 normal
29 – 35	3 poderoso – 3 normal
36 – 42	4 poderoso – 2 normal
42 – 100	5 poderoso – 1 normal



FACTORY HEAD: NOLAND

TIPOS RECOMENDADOS: DESCONOCIDOS

Noland también usa **Pokémon** rentados, lo que quiere decir que su equipo es totalmente impredecible. Asegúrate de traer un equipo muy bien balanceado cuando te enfrentes a él. Ojalá que haya cambiado varios **Pokémon** para tener varios fuertes a elegir.

CON 3 CON 6

BATTLE PIKE

Dentro de **Battle Pike**, deberás elegir frecuentemente uno de tres caminos. Cuando tomes un sendero, uno de ocho eventos distintos ocurrirá; algunos son buenos, otros malos. Debido al orden al azar en el que pasan los eventos, es más difícil conseguir **Battle Points** en el **Battle Pike** que en otro complejo. Necesitarás un equipo fuerte y mucha surte para ganar aquí.

1 Batalla simple

Un simple entrenador está en tu camino. Un equipo balanceado será suficiente para vencerlo.

2 Batalla doble

Dos entrenadores atacarán simultáneamente, así que tus dos primeros Pokémon deberán pelear.

3 Entrenador fuerte

Te encontrarás a un entrenador que tiene un equipo extremadamente fuerte. Después de vencerlo, un empleado sanará a tus **Pokémon**.

4 Pokémon salvajes

Encontrarás **Pokémon** salvajes al explorar un cuarto lleno de pilares, pero no podrás capturarlos.

5 Pokémon suelto

Un **Pokémon** escapará de su entrenador y te atacará, causando un cambio de estatus a uno o más de tus propios Pokémon.

6 Entrenador perdido

Encontrarás a varios entrenadores que han entrado en el **Battle Pike** y no pueden salir, pero podrás no pelear.

7 Un Pokémon curado

Un suertudo **Pokémon** será curado totalmente; lo malo es que no podrás elegir cuál de ellos será.

8 Todos los Pokémon curados

Un empleado de **Battle Pike** curará a todo tu equipo, lo cual será un verdadero respiro en este lugar.

ESCUCHA LOS TIPS

Antes de que elijas qué camino tomar, consulta a la persona que está cerca de las cortinas. Ella te dará unos tips acerca de los caminos a tomar. Escucha su consejo para que tomes el que más te convega; checa los tips que te damos a continuación.

"A Trainer? I sense the presence of people..." → 1 8

"I seem to have heard something..." → 2 6

"distinct aroma of Pokémon wafting around it..." → 3 4

"I felt a wave of nostalgia coming from it..." → 5 7

"A terrifying event, yes, a horrible one, is about to befall you..." → **Aparece Pike Queen**

PIKE QUEEN: LUCY

SEVIPER	PSN	SHUCKLE	BUG-RCK	MILOTIC	WTR
SWAGGER	NRM	TOXIC	PSN	ICE BEAM	ICE
CRUNCH	DRK	SANDSTORM	RCK	MIRROR COAT	PSY
???	???	???	???	???	???
???	???	???	???	???	???

TIPOS RECOMENDADOS: GROUND, ELECTRIC



Ten cuidado con el **Mirror Coat** de **Milotic**; si no puedes derrotarlo con un ataque, su contraataque será brutal, especialmente si tu **Pokémon** es de tipo *Grass* o *Electric*. **Lucy** tiene varios ataques que envenenan en su arsenal, así que procura que tus **Pokémon** traigan **Pecha Berries** como medida de seguridad.

 CON 2  CON 10

BATTLE PYRAMID

Dentro de la **Battle Pyramid**, tu radio de visión inicia muy pequeño, pero después de cada batalla se irá incrementando poco a poco. Encuentra un teletransportador azul para avanzar al próximo nivel dentro de la pirámide; cuando llegues a la siguiente etapa, los muros serán distintos y tu visión será pequeña de nuevo. No puedes utilizar tus propios *items* dentro de la **Battle Pyramid**, pero tienes permitido usar los que encuentres dentro de la misma. El empleado cambiará tu **Item Bag** por la **Battle Bag**. Encontrarás entrenadores y **Pokémon** salvajes, pero como no hallarás ninguna **Poké Ball** dentro del complejo, no podrás caputar a ninguno de los **Pokémon** que estén en tu camino.





Reglas de la Battle Bag

- Los *items* a usar son los que halles dentro de la Battle Pyramid.
- Puedes usar algunos *items* en batalla.
- Puedes llevar hasta 10 *items* diferentes (99 de cada uno).
- Los *items* que queden en tu Battle Bag cuando completes la Battle Pyramid permanecen disponibles para la siguiente vez que entres.

ITEMS DE LA BATTLE PYRAMID—3 PRIMEROS RETOS

1ER. RETO	2o. RETO	3ER. RETO
Bright Powder	Choice Band	Ether
Cheri Berry	Dire Hit	Focus Band
Ether	Ether	Hyper Potion
Fluffy Tail	Full Restore	Lum Berry
Hyper Potion	Hyper Potion	Max Revive
Lum Berry	Leftovers	Rawst Berry
Max Revive	Leppa Berry	Revive
Revive	Max Elixir	Sacred Ash
Sacred Ash	Pecha Berry	Scope Lens
Shell Bell	Revive	X Attack

POKéMON DE LA BATTLE PYRAMID

Durante cada reto, los **Pokémon** salvajes que encontrarás serán muy similares. Puedes hablar con la chica en la recepción cercana a la PC para que conozcas qué tipos de **Pokémon** pueden aparecer. Hemos hecho una lista de los **Pokémon** que enfrentarás las primeras tres veces que entres a **Battle Pyramid**.

POKéMON SALVAJES–PRIMEROS TRES RETOS

1ER. RETO	2o. RETO	3ER. RETO
Breloom (GRS-FTG)	Butterfree (BUG-FLY)	Dusclops (GHO)
Electabuzz (ELC)	Crobat (PSN-FLY)	Growlithe (FIRE)
Jolteon (ELC)	Gengar (GHO-PSN)	Houndoom (DRK-FIRE)
Manectric (ELC)	Gulpin (GRS)	Vulpix (FIRE)
Minun (ELC)	Ludicolo (WTR-GRS)	Magcargo (FIRE-RCK)
Pikachu (ELC)	Roselia (GRS-PSN)	Medicham (FTG-PSY)
Plusle (ELC)	Seviper (PSN)	Ninetales (FIRE)
Vileplume (GRS-PSN)	Skarmory (STL)	Weezing (PSN)

PYRAMID KING: BRANDON

REGIROCK	RCK	REGISTEEL	STL	REGICE	ICE
EXPLOSION	NRM	EARTHQUAKE	GRD	ICE BEAM	ICE
???	???	???	???	???	???
EARTHQUAKE	GRD	TOXIC	PSN	THUNDER	ELC
???	???	???	???	???	???

TIPOS RECOMENDADOS: FIGHTING, GROUND



Todos los tres **Pokémon** de **Brandon** tienen una defensa y una defensa especial extraordinaria. Pero todos ellos presentan la misma debilidad; los **Pokémon** tipo *Fighting* son buenos contra los tipo *Rock*, *Steel* y *Ice*. Asegúrate de mantener al menos uno de tipo *Fighting* en tu equipo al enfrentarte a **Brandon**.

 CON 3  CON 10

NADA LE GANA A LA EXPERIENCIA

Al norte de **Mauville City**, construío al lado de una montaña, **Trainer Hill** es un gran sitio para entrenar para la **Battle Frontier**. Atraviesa los retos y puzzles, al mismo tiempo que enfrentas nuevos entrenadores para ponerte en forma.

TRAINER HILL



Afina tus habilidades de batalla y pon a prueba tu lógica al ir subiendo los niveles de **Trainer Hill**. Cada nivel contiene un intrincado puzzle en el suelo, que es un laberinto con flechas, páneles de hielo o pasajes secretos. También enfrentarás una batalla doble antes de proceder a la siguiente área. Completa los cuatro niveles para que recibas un regalo del dueño de la **Trainer Hill**. Dependerá de qué tan rápido llegues a la cima, así que debes ser lo más eficiente posible en batalla, y procura correr cuando estés fuera de una pelea. Checa tus mejores tiempos en el pizarrón en la recepción.

BATTLE TENTS

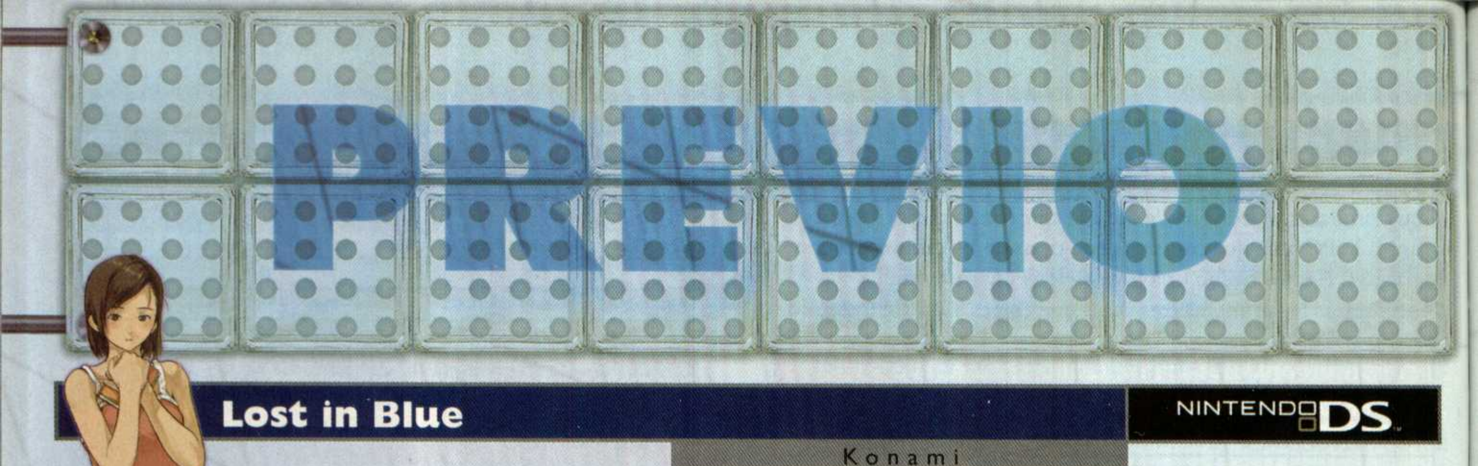


Las **Battle Tents** han sido levantadas en varias ciudades en todo **Hoenn**. Los retos en las **Battle Tents** son similares a lo que encontrarás dentro de la **Battle Frontier**. Tómate un momento en cada tienda para que te des una idea de lo que te espera. Además puedes ganar experiencia en las **Battle Tents**, un lujo que no tendrás dentro de la **Battle Frontier**.

RETO ESMERALDA

¡Regocíjense, expertos **Pokémon**!: los numerosos complejos de la **Battle Frontier** y sus múltiples retos, serán un gran desafío aun para los más experimentados maestros **Pokémon**. Las habilidades que adquirirás en la **Battle Frontier** te convertirán en un mejor entrenador en todos los aspectos; aprenderás a mantenerte vivo sin *ítems*, cómo pelear con un limitado número de **Pokémon** y muchas cosas más. Es una experiencia como ninguna otra.





Lost in Blue

NINTENDO DS

Konami



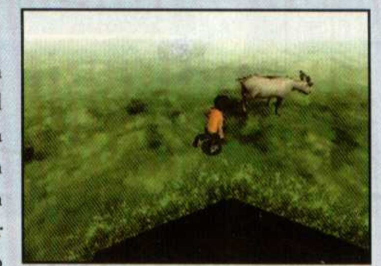
Acepta el reto

Los simuladores de vida son historias que requieren muchas horas de juego para poder disfrutarse al máximo, por lo que muchas personas nunca se han dado la oportunidad de adentrarse a este género; sin embargo, los que hemos dedicado tiempo a títulos como **Harvest Moon** o **Animal Crossing**, sabemos que las satisfacciones son muchas, y que las experiencias "vividas" en dichos juegos no las olvidarás jamás. Ahora bien, si tú eres uno de esos videojugadores escépticos a este estilo, tal vez lo que necesites para expandir tus horizontes sea un juego más demandante, estratégico y envolvente, requisitos que cumple a la perfección **Lost In Blue**, un simulador que Konami está preparando para tu Nintendo DS, y con el cual se han propuesto establecer nuevos estándares en el género.

Un destino inesperado

La historia del juego es de lo más original. Tomarás el papel de un joven que es víctima de un naufragio, y ha sido arrastrado por la corriente hasta una isla; como te puedes imaginar, en este punto es cuando empieza lo interesante, ya que deberás valerte de lo que encuentres en la isla y de tu ingenio para poder sobrevivir hasta que encuentres el modo de regresar a casa. Por fortuna, no estarás solo para vivir esta aventura, ya que una linda jovencita también ha sufrido la misma suerte que tú, por lo que otra de tus responsabilidades será protegerla de cualquier peligro, además de enseñarle a valerse por sí misma.

¡Sobrevive con tu Nintendo DS!



Algo que los programadores quieren que quede bien claro, es que en el juego nada se te dará de manera fácil, es decir, cuando se dice que el juego es de supervivencia, están hablando en serio; por ejemplo, si para alimentarte quieres carne, deberás buscar materiales, como pueden serlo ramas o rocas, que te sirvan como arma para así poder cazar algún animal. Pero ahí no termina la cosa, pues además tienes que buscar la manera en la que producirás el fuego para cocinarlo. Un aspecto importante es que tu compañera depende de ti al cien por ciento, y lo que hagas o dejes de hacer, influirá en su futuro; y si estás pensando "¿qué me importa a mí la condición de la niña?", créenos que sí te va a importar, ya que con ella realizarás una parte importante del juego.

¿Playa o bosque?



Los ambientes en los que se desarrolla esta historia son playa y bosque, y obviamente cada uno cuenta con diferentes elementos que debes tomar en cuenta para facilitar tu estancia en estos lugares; por ejemplo, si decides vivir cerca del mar, no tendrás que preocuparte tanto por la comida, ya que con tan sólo "improvisar" una caña podrás saborear un rico pescado; pero si eliges el bosque para habitar, las ventajas radican en que puedes refugiarte más fácilmente de los peligros, o en que cuenta con mayor variedad de alimentos. Cabe destacar que cada una de las "herramientas" que elabores como cañas, arcos o lanzas, las manejarás a través de la pantalla táctil del sistema.

Todo para ser un clásico

Lost In Blue es un extraordinario título del que tienes que mantenerte pendiente, ya que desde su salida en Japón no han parado los buenos comentarios acerca de su profundidad, historia y gameplay, que por cierto aprovecha de una manera muy interesante e ingeniosa los extras del sistema. Su salida para nuestro continente está planeada para agosto, pero podemos asegurarte desde ahora que sin ningún problema se va a convertir en uno de los juegos "emblema" del Nintendo DS; por lo pronto, ve preparando tus provisiones para cuando se encuentre en el mercado.



El primer salto

Es increíble cómo pasa el tiempo; qué lejano se ve aquel 1981, año cuando conocimos a una simpática ranita dentro del título **Frogger**; un juego con una mecánica simple pero muy divertida: ayudar a cruzar a nuestro anfibio amigo un pantano. No cabe duda que nos hizo pasar muchos momentos gratos a varios de nosotros... y ahora nos recuerda lo "Kranky" que estamos también, ¿verdad? Pero bueno, para no hacerlos sentir mal por su edad, mejor cambiemos de tema y hablemos de la nueva versión para Nintendo DS que Konami está diseñando, titulada **Frogger: Helmet Havoc.**

A salvar el pantano



Firefly Swamp es el nombre de tu hogar, un apacible pantano donde todo es felicidad, o al menos así era hasta la llegada del **Doctor Wani**, quien está poniendo todo su esfuerzo para destruir aquel lugar, y por si fuera poco, sus planes también afectan al reino vecino, **Bunnington Hollow**. Dominados por el miedo, ninguno de los habitantes de ambas regiones ha querido hacer algo para remediar la situación, y tienen puestas todas sus esperanzas en **Frogger**; y no es que estén escasos de héroes, sino que este singular personaje, por medio de la valentía que ha demostrado, se ha ganado el respeto y admiración de toda la gente, y ahora depende de ti el que así se mantenga.

¿Dónde quedó la creatividad?

A pesar de que todavía quedan algunos meses para su salida, se nos hace muy raro que Konami no haya utilizado ninguna de las ventajas que tiene el Nintendo DS. Así como lo lees. Dentro del juego realizas todos los movimientos sólo con el Pad y los botones; se comentó que la pantalla táctil la podremos usar únicamente en algunos minijuegos que habilitaremos dentro del modo principal, y que por cierto utilizarán las capacidades wireless del sistema permitiéndonos compartir la diversión hasta con cuatro amigos empleando sólo una tarjeta. La verdad esperábamos algo más interactivo en la aventura: quizás que con el *Stylus* pudiéramos señalar el lugar donde quisiéramos que **Frogger** atacara con su lengua, pero en fin, ya veremos qué pasa en la versión final.





Mezclando conceptos

Con el paso de los años y la salida al mercado de nuevas consolas, la franquicia de Frogger tenía que evolucionar también, y lo realizó en el género de las plataformas. Para el Nintendo GameCube han salido dos títulos, **Frogger Beyond** y **Frogger´s Adventures: The Rescue**, y para ser honestos, ambos son malísimos, pues el estilo de juego original se perdió terriblemente; nada que ver con los anteriores. Lo único rescatable fue que se le intentó dar nueva vida al personaje. En la aventura que pronto tendremos para Nintendo DS, Konami está intentando corregir sus errores, combinando la acción de plataformas con puzzles al estilo del original de los años 80 para que el juego conserve su esencia, además de que ha agregado la posibilidad de usar la lengua de la ranita para columpiarnos en troncos y paredes, muy al estilo de **Chameleon Twist** para Nintendo 64.





¡Buena suerte!

Frogger: Helmet Havoc promete ser un buen juego de plataformas, pero nada más; el poco interés de Konami por la pantalla doble o las cualidades táctiles del sistema, le restan puntos, pero como ya lo comentamos, son detalles que aún tienen arreglo. Lo que sí nos gustó es que para todos aquellos que no conocen los orígenes de este personaje contemporáneo de **Pac-Man**, se ha escondido como minijuego la primera versión de Arcade en la que apareciera. A todo esto, sólo nos queda una duda: ¿por qué cruzó la rana el camino?... Esperemos que haya sido para traernos un buen juego.







Cuidando mascotas



A mediados de la década pasada, nació un concepto en cuanto a entretenimiento, que conquistó literalmente a todo el planeta. Nos referimos a las mascotas virtuales. Es imposible olvidar la fiebre que generó Bandai con los famosos **Tamagotchi**, con los que estoy seguro todos nos entretuvimos bastante; pero como todo, con el tiempo fue perdiendo gracia. Para retomar el auge que creó al principio, la idea necesitaba de la visión de una compañía cuyo nombre es sinónimo de originalidad y talento: Nintendo. Y fue así como surgiría uno de los fenómenos más grandes en la historia de los videojuegos, es decir, **Pokémon**. A ya casi 10 años de la salida de la primera versión de los monstruos de bolsillo, la gran N está preparando, si no al sucesor de este juego, sí la evolución del concepto, la cual responde al nombre de **Nintendogs**.

Como en la vida diaria

El juego se desarrolla de una manera muy simple: debes elegir y cuidar a un pequeño cachorro. Al principio, quizá lo más complicado sea la elección de la raza del perrito, ya que existirán 15 distintas, repartidas en tres tarjetas cada una con cinco. Podrás escoger de entre Chihuahua, bóxer y pastor alemán, entre muchos otros. Una vez que ya tengas seleccionada a tu mascota, empieza lo realmente divertido: cuidarla. Y es que requerirá de todos los cuidados que necesitaría un perro en la vida real. Así que deberás bañarlo, darle de comer, sacarlo a pasear, hacer que conviva con otros cachorritos, pero lo más importante es que tienes que hacer que se sienta a gusto contigo, lo cual se logra acariciándolo y jugando con él; en pocas palabras, tienen que ser buenos amigos.

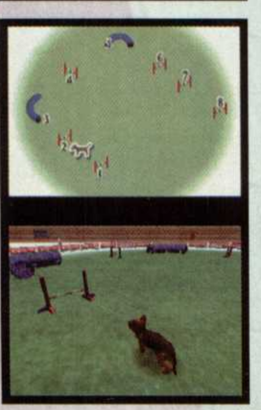


A tocar y a hablar

Como ya te comentamos, puedes jugar con tu perrito, y lo haces con distintos objetos y de diferentes formas. Por ejemplo, qué mejor manera de divertirse que con el clásico disco volador o la pelota de tenis; estos juguetes están presentes en el título, y mediante el *Stylus* y la pantalla táctil, puedes lanzarlos para que tu fiel compañero vaya por ellos, o simplemente para que los muerda un rato. Un juego que nos gustó bastante es el de "saltar la cuerda"; cuando en pantalla se encuentren más de 2 perritos, uno de ellos puede sujetar un extremo de la soga con su hocico, mientras tú controlas el otro haciendo círculos con el ***Stylus***, para que otro más la brinque. Pero lo que realmente merece mención aparte, es que mediante el micrófono del sistema puedes darle diferentes indicaciones a los caninos, para que te obedezcan: desde el "gira" hasta el "échate" (obvio, en idioma inglés), lo que hace que realmente sientas que están vivos; otro punto interesante que se logra mediante este medio, es que después de que tu perrito se acostumbre a tu voz, difícilmente obedecerá a alguien más.









Entre más perritos, mejor



Cuando tengas perfectamente bien entrenada a tu mascota, puedes inscribirla en varios torneos que se incluyen en el juego, y dependiendo los resultados que obtengas, recibirás dinero, el cual puedes usar para comprar nuevos *items* que te sirven para entretener a tu perro; o si lo que quieres son más razas, también puedes comprar algunas bajo este medio. Por cierto, no tienes que adquirir las tres versiones del juego para tener a todos los canes; no, de hecho, la mejor manera de conseguir a todos es que alguien más que tenga una edición diferente a la tuya, te los "pase" mediante el WIFI de la consola.



Buen muchacho

De verdad que ya no podemos esperar a que salga **Nintendogs**; utiliza de una manera poco vista el poder del Nintendo DS, tanto en el nivel creativo como en el técnico, y es que -créenos- llegará un momento en que pierdas la noción de que los cachorros no son reales. Sin duda es una excelente opción que gracias a su originalidad, pero al mismo tiempo a su sencillez, no debes dejar pasar por nada del mundo en cuanto salga, sobre todo si le tienes miedo a los perros reales o no te dejan tenerlos en tu casa.

LOS RETOS

Estamos muy contentos porque hemos recibido muchas respuestas a los Retos que han sido publicados, tanto de otros lectores, como los de Club Nintendo. En esta ocasión tenemos varios récords que han sido superados, incrementando la dificultad de los Retos. Si crees que eres lo suficientemente bueno en éstos, o en otros juegos, envíanos tus mejores tiempos, jugadas y combos, para que la interacción tenga más emoción.

11/04-02 y 03/05-01 Mario Party 5

En estos Retos nos debías enviar tus mejores puntuaciones y Retos para batir los que publicamos. Y así lo hicieron nuestros amigos Adolfo Hernández Padilla, Rodrigo Daniel Hernández Padilla, Héctor Guillermo Barajas Ulloa, Iván Covarrubias Castañeda, Braldo Giancarlo Montiel Castañeda y Giuseppe Giovannia Montiel Castañeda. Todos ellos nos enviaron sus respuestas, ¡y vaya que están de expertos! Si crees ganarle a este grupo de videojugadores, ponte a practicar y envíanos tus tiempos.

Leaf Leap	174
Dinger Derby	28
Hydrostars	0´35´´46
Later Skater	0´25´´33
Will Flower	0´07´´25
Triple Jump	154.98
Handy Hoppers	56
Panic Pinball	28870
Pump ´n´ Jump	699
Piece Out	25724

02/05-3 Mario Power Tennis

Este simple Reto consistía en enviarnos una foto en donde se apreciara que acabaste las tres dificultades del juego **Mecha-Bowser Mayhem**, y el cual fue respondido por Álvaro Santillán, quien nos hizo llegar unos excelentes tiempos en otras disciplinas. Así que aquí están sus Retos de **Special Game:**

Mecha-Bowser Mayhem	Todo acabado		
Terror Tennis	Todo acabado	37 Points	
Challenge	Todo acabado	Mario	01:22:21
Artist on the Court		Luigi	01:45:63
		Diddy Kong	02:29:05
		Bowser & Jr.	04:47:18
		Yoshi	03:06:16

Nuevos Retos

05/05-01 Mario Party 4

Nuestros amigos del grupo que batió los Retos de **Mario Party 5**, además, nos enviaron sus logros en el **Mario Party 4**, los cuales son también dignos de publicarse.

Mario Medley	0´48´´79
Domination	160
Right or Left?	0´31´´65
Dungeon Duos	1´13´´67
Mario Speedwaggons	0´09´´15
Take a Breather	0´15´´20
Booksquirm	35

05/05-02 Metroid Fusion

Jonathan Villar Nava nos mostró hace tiempo que este Reto realmente es muy bueno y estamos seguros de que a muchos les costará trabajo superarlo. ¡Él terminó este juegazo en un tiempo récord y con un mínimo de *items*! Vaya que este Reto está difícil de vencer.

¡Ponte las pilas!

Pues ya tenemos varios Retos para rato. Si tienes algún tiempo, puntuación o curiosidad digna de ser publicada, no tengas pena ni hagas desidia; envíanos todo lo que tengas y será publicado siempre y cuando cumpla con los requisitos, a:
Revista Club Nintendo, Sección Los Retos, Av. Vasco de Quiroga # 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón. C.P. 01210, México, D.F.
Recuerda que todas las respuestas y Retos nuevos deben ser enviados, ya sea en video formato VHS o fotografía, anexando en una carta los tiempos y en qué consiste el Reto, además de su clave. No se aceptarán fotos vía Internet y en los casos en los que se trate de sistemas portátiles, debe apreciarse el sistema para que la foto sea válida. Ten en mente que la práctica hace al maestro.

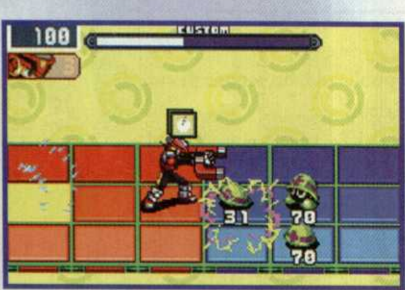
MEGAMAN® 5 BATTLE NETWORK TEAM COLONEL

MEGAMAN® 5 BATTLE NETWORK TEAM PROTOMAN

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Production Studio 2.
Categoría: RPG.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 2.

Un robot con historia

Pocos personajes en el mundo de los videojuegos son tan conocidos como el famoso héroe de titanio azul, el cual ha demostrado ser todo un estandarte tanto en el género de la acción sobre plataformas, como en otros; de esta forma nos demuestra que también puede dar batalla en diversos tipos de juego. Con el paso del tiempo, **Mega Man** ha sufrido algunos cambios de imagen, aunque realmente son vuelcos de historia; o para ser más específicos, se han creado líneas alternas a la historia. Tal es el caso de los famosos **Mega Man Legends** que conocimos en el N64, como **Mega Man 64**, en donde nuestro robot azul sufrió una transformación que a muchos no les gustó para nada; y qué mejor muestra de un cambio extremo, que la serie llamada **Mega Man Battle Network**, que es la quinta parte de la saga, en donde **Mega** ya no es un robot, sino un "programa" que sirve para borrar virus... Así que vamos a hablar un poco de este juego.



Conéctate

Mega Man Battle Network es una historia muy distinta al concepto original que disfrutamos en el NES o en el SNES, en donde vimos un robot que pelea contra los villanos en varias etapas. Para los que no conocen esta serie, les vamos a contar que se trata básicamente de un muchacho de nombre Lan, que tiene un programa de nombre **MegaMan.EXE**, con quien convive y juntos pelean por librar al mundo de los clásicos chicos malos que quieren dominarlo. Cada persona tiene su propio programa, el cual es muy parecido a ellos mismos, con el que pueden entrar a la red para comunicarse y resolver problemas. Fuera de lo interesante que llegue a sonar, el hecho de que se haya exprimido tanto el concepto llega a cansar, pues las versiones de esta serie son más que nada "actualizaciones" y aportan muy pocas cosas realmente innovadoras.





¿Poké-Man?

Desde la tercera parte de la serie, **Mega Man Battle Network** ha sido lanzado en dos versiones distintas. No estamos diciendo que se estén fusilando directamente el concepto de **Pokémon**, pero sí hay muchas similitudes y creemos que no es tan necesario el hecho de que sean dos versiones diferentes; el juego podría quedar muy bien si se lanzara en un solo cartucho. En esta ocasión, las versiones llevan el nombre **Team Protman** y **Team Colonel**, y varían en algunas cosas como los enemigos, los **Battle Chips**, armas, etc. Lo más difícil del asunto es que conozcas a un amigo que tenga la otra versión para poder conectarse, pues si no, tendrás que comprar ambas tú mismo.





Del 4 al 5: la historia

Ha pasado un mes aproximadamente desde los eventos de **Battle Network 4**. Ahora un nuevo sindicato del mal ha surgido con el mismo fin que todos los demás sujetos malos de los juegos anteriores: dominar la Internet. **Lan** y **Mega Man .EXE** deberán trabajar juntos para poder liberar al mundo, o más bien a la Internet, de tan perversos tipos. Como podrás darte cuenta, la historia no será por ningún motivo la salvación de este juego; así que olvidemos este pequeño detalle y prosigamos.

No estás solo

Durante la aventura, podrás encontrar y obtener compañeros de equipo para hacer frente a los numerosos virus del juego que hallarás en los intrincados laberintos de la red. Al descubrir los datos digitales, podrás leer y conocer el pasado de cada escenario y averiguar detalles que resolverán los misterios acerca del sindicato conocido como **Nebula**. Debes recordar bien cada parte de la información, pues algunos datos te darán buenos tips que te serán de gran utilidad en tu camino a la victoria.

Cosillas nuevas

Capcom ha mejorado el gamplay de esta nueva versión con algunos detalles nuevos, además de todos los elementos compartidos entre los juegos de la serie. Ahora podrás pelear con los chips en un ambiente por turnos, con más realismo que en los demás títulos. Deberás planear diversas estrategias para poder derrotar a los cientos de enemigos del juego. Ahora tendrás el nuevo sistema **Chaos Union**, que te permitirá controlar el poder de la oscuridad al unificarte con un **Dark Chip**. Cada versión tiene seis aliados para hacer equipo, cada uno con su propia historia, motivaciones e intereses. También hay seis chips tipo **Soul** por versión, y algunos enemigos que no aparecerán en una de ellas y viceversa.





Sistema Full Synchro

Una de las cosas que nos llamaron la atención fue este sistema, que te permite paralizar al enemigo si lo impactas justo cuando esté a punto de atacarte; además tu siguiente chip de ataque tendrá duplicado su poder. El lado malo de este sistema es que si eres golpeado mientras lo estás usando, éste quedará inactivo y todas tus armas regresarán a la normalidad.



Sistema Soul Unison

Este sistema ya lo conocen aquellos que hayan jugado las versiones anteriores; te permite sacrificar uno de tus chips de batalla para convertirte literalmente en un peleador totalmente diferente; estando en este estado, podrás aniquilar más fácilmente a los oponentes, pero tiene un tiempo limitado, de manera que deberás sacarle el mayor provecho posible.





Los Dark Chips

Finalmente, tenemos a los **Dark Chips**, que son básicamente otro tipo de armamento, con un poder superior al de los demás chips convencionales. Este tipo de chips también puede sacrificarse para que logres realizar una **Chaos Unison**, la cual, como podrás imaginarte, dará como resultado una **Soul Unison** oscura de alto poder.



¿Cuál Mega Man te gusta más?

Mega Man ha sufrido tantos cambios de imagen e historia, que la verdad sentimos que algo se ha perdido. A nosotros nos parecen mejores las sagas **Mega Man**, **Mega Man X** y **Mega Man Zero**, dejando como "alternas" a **Mega Man 64** y **Battle Network**, pues creemos que no se trata del mismo robot, sino de personajes totalmente distintos. Claro está que en gustos se rompen géneros, y lo bueno es que no han dejado de salir juegos de este personaje, el cual tiene mucha pila todavía.

Desconectándose

Mega Man Battle Network 5: en cualquiera de sus dos versiones nos pareció un juego bueno, y ya. Lo podemos recomendar solamente a los que disfrutaron de las versiones anteriores de esta saga, pero difícilmente a los fans que prefieren al **Mega Man** clásico que corre de un lado para otro disparando. La mejor opinión sigue siendo la tuya, pero te invitamos a que pienses dos veces en el momento de elegir este título, pues no ofrece nada verdaderamente nuevo, inclusive para la misma serie **Battle Network**. Si quieres ver al original, mejor ve por la edición de aniversario, o si buscas algo actual de este personaje, busca **Command Mission**.



Ranking



Crow 7.5

La serie de **Mega Man Battle Network** se ha alargado tanto como las películas de **La Risa en Vacaciones**. Quizá las primeras partes causaban gracia, pero las últimas ya rayaban en lo repetitivo. En el caso de **MBN5**, tenemos otras dos versiones que, al igual que en **Pokémon**, cuentan con detallitos diferentes que las hacen "únicas y de colección". Ni las gráficas ni el *gameplay* varían de su antecesor, y de hecho el punto atractivo son los nuevos chips y la historia, que hasta eso sigue ligada desde el inicio.



Master 6.0

¿Recuerdan lo contento que estaba con la salida de **Mega Man Anniversary Collection**? Pues ahora es todo lo contrario: este MM tiene todo menos la esencia de la serie. Si **Capcom** hubiera puesto a otros personajes como protagonistas, nadie se quejaría; pero poner a nuestro héroe en un RPG, es para mí el peor error en la historia de la saga. No lo recomiendo a menos que seas coleccionista, y aun así, piénsalo dos veces. El juego no innova en absoluto; espero que esta serie ya se termine y no veamos algún título para el DS.



Panteón 7.0

Yo siempre he sido un gran fan de **Mega Man**; inclusive recuerdo cuando aparecía en **Captain N**, ¡en donde era verde y su casco tenía visor! Bueno, el caso es que me encantó la saga original, la **X** e inclusive la de **Zero**, pues están ligadas entre sí. **Mega Man 64** y **Battle Network** no me gustaron para nada, y **MMBN5** me hace reafirmar mi opinión. No me agradó desde el primer juego, ¡y ahora hasta hay dos versiones! Recomendable sólo para fans a morir. "¡Mega Man, impactrueno!".

1 ■■■■■■■■■■ 10

tocar es bueno.



Tú tocas, ellos corren. Rápido. Tú puedes usar tu dedo para ayudar a Pikachu y acelerar hacia la victoria.







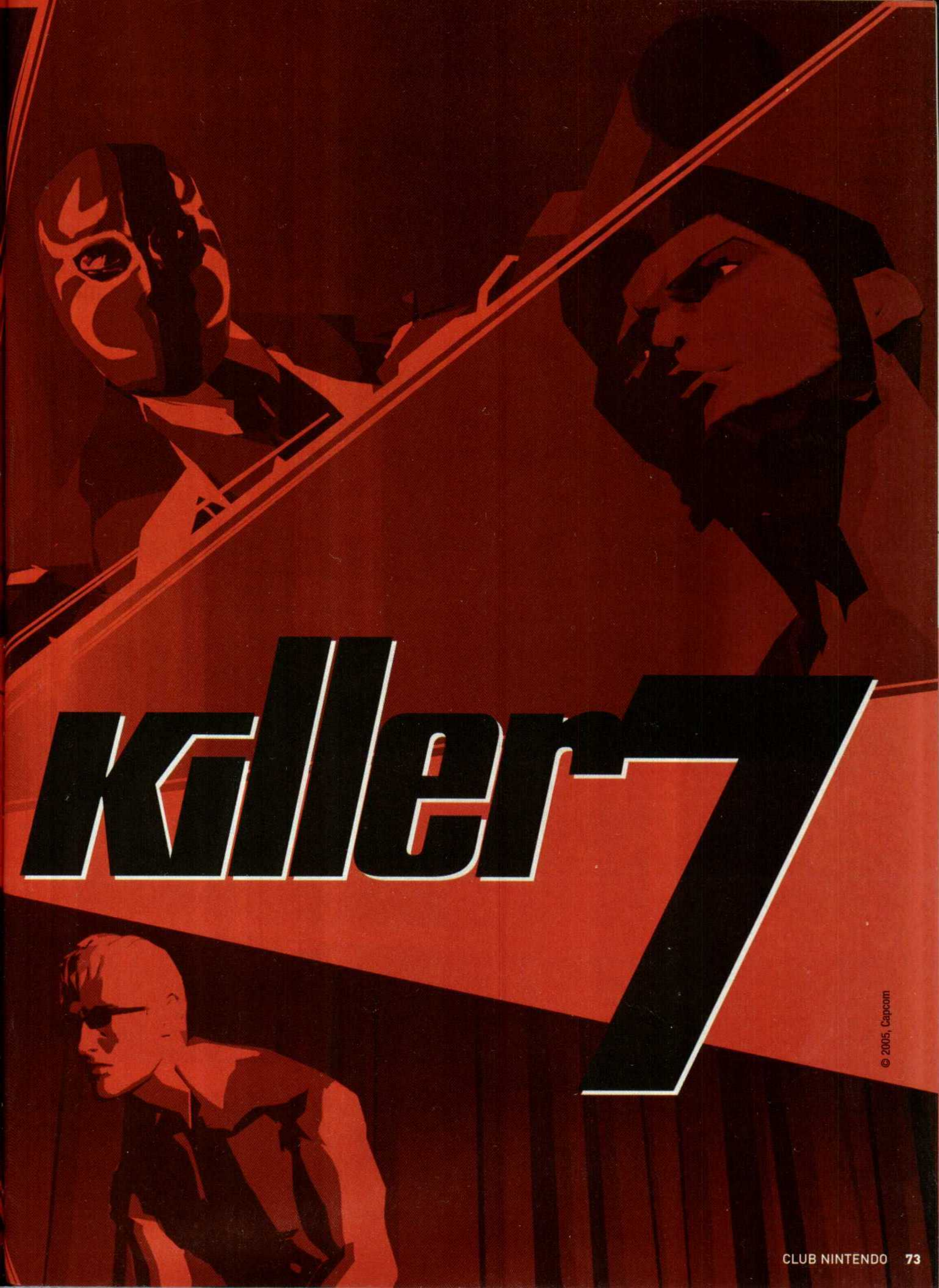
The Pokémon Company

Nintendo

Nuestra portada

Después del éxito obtenido por **Resident Evil 4**, Capcom pone ante nuestras manos un juego de acción/aventura que rompe la barrera del "se parece a..." o "es secuela de...", para deleitarnos con una oda al cine y animación japoneses. Hemos visto asesinos de la talla de **Hitman** o **Golgo 13**, pero ninguno como Harman Smith, un anciano en silla de ruedas que usará su poder para cumplir su objetivo: eliminar a las criaturas conocidas como *Heaven's Smile*. ¿Quieres enterarte de más? Checa el siguiente artículo.

CAPCOM


killer7
© 2005, Capcom

¡Llévate siete asesinos por el mismo precio!

Killer 7 es un juego demasiado estilizado que nos muestra gráficos creados en *Cel Shading*, tal como se ha visto en **Wind Waker** o **XIII**, siendo lo interesante la forma en que manejan los efectos; y créenos que cuando te decimos que les quedó bien, es en serio. Para darte una idea, es como una cinta de animación interactiva, con todo el *gore* oriental que te puedas imaginar y un pobre anciano en silla de ruedas, que con simplemente quererlo, se puede transformar en seis personas diferentes –incluso una chica 90-60-90- para burlar las barreras enemigas y pisotear a cuanto tipejo lo mire feo.

Tu objetivo principal será detener una ola de violencia indiscriminada que está plagando al mundo. Esta nueva aventura cuenta con dos mentes maestras como Shinji Mikami (Resident Evil) y Hiroyuki Kobayashi (Devil May Cry). ¿Necesitas más referencias?



Juega al dentista y usa tu puntería para extraerle los dientes a los zombis con un solo tiro.



Adondequiera que vayas, nunca salgas desarmado. Tipos indeseables te esperan y tratarán de aniquilarte.



¿Por más que intentas, no terminas con los zombies? No olvides aniquilar a todos, antes de que te sorprendan.

¿Quiénes son y qué hacen?

No andarán a caballo, pero también son Magníficos. Cada personaje tiene características únicas que te salvarán el pellejo si aprendes a dominarlas. En la siguiente parte te presentaremos a cada uno de los Smiths –y no, no es una banda ochentera, ni sale Morrissey-; ¿con cuál te identificas?

+Garcian

Si quieres un buen clarividente, no lo busques en tu celular o en alguna *Hot Line*, mucho menos en el piso 21 de algún edificio... Tienes al mejor ante tus ojos. **Garcian** es el líder de la "Alianza" y posee la facultad de volverse invisible, además de servir como el limpiador que recupera los cuerpos de compañeros caídos.



+Dan

¿Quién ganaría en una pelea de **Hulk** contra **El Guapo Ben**? Pues mientras lo descubres, si fuerza es lo que necesitas, tu opción ideal es Dan. Extremadamente bien entrenado, él tiene la habilidad de eliminar al enemigo con su diabólico poder destructivo. Su juguete preferido es una Magnum, que volará la cabeza de cualquier sujeto, con un solo tiro.

+Mask

Ni modo, compañero. El Enmascarado de Plata ya está jugando *poker* con John Lennon, y **Tinieblas** y **Alushe** gastaron su fuerza al defender a **Capulina**. Tu opción: **Mask De Smith**, hábil con las armas de alto calibre y que por si fuera poco es invencible con sus movimientos especiales de lucha libre, contraatacando cualquier golpe de sus rivales.



¿Psicópata con identidad múltiple?... o un héroe con técnicas poco convencionales

Cuando la tranquilidad de nuestro "pacífico planeta" se ve en peligro, no importa si **Superman**, **Darth Vader**, **Elvis** o **Pedro Infante** lo defienden y mucho menos qué métodos utilicen, siempre y cuando eviten que nos esclavicen y terminemos como **Lemmings** o, peor aun, como un bulto irreconocible después de un salvaje ataque. Al iniciar la aventura, tomas el papel de **Harman Smith**, un asesino quien lleva toda una vida lidiando con sus siete *alter egos*. Sin embargo, su peculiar cualidad le permite usar diversos poderes y habilidades para destrozar todo tipo de alimaña que lo enfrente.



Si tu rival se pasa de rudo y la "huracarrana" no sirve de nada, prueba con armas de alto calibre..



La cámara juega un papel importante; en ciertas tomas cambiará para darte una vista más extensa del nivel.



¿Qué clase de asesino te agrada más? Cada personalidad es diferente; averigua cuál será tu favorita.



+Coyote

Dicen por ahí que si quieres un "cerrajero" –nunca falta en tu camino una puerta con cerrojos- que además domine el revólver, no hay mejor lugar para hallarlo que las calles, y de allí mismo viene el ahora matón profesional "**Coyote**". Él tiene la habilidad de ejecutar poderosas "*Gang Kicks*", que pueden derribar a varios enemigos con un simple impacto.



+Kaede

De vez en cuando nuestro cuate **Harman** sale del clóset para transformarse en la única chica del grupo. Si en algún momento se traba su pistola o se queda sin balas, ella confundirá a sus enemigos arrojándoles un chorro de sangre cargada con un virus mortal. Si quieres darte una idea, es todo un baño de sangre como quizá viste en **Kill Bill Vol. 1** o **Ichi the Killer**.



+Con

Su visión es nula, pero está dotado con oídos superiores a los de un humano promedio; incluso su poder le permite transformar el sonido en un tipo extraño de visión. Él usa su habilidad para revelar la ubicación de objetos secretos. Por si fuera poco, es el **Speedy Gonzales** del grupo; su velocidad le permite burlar los ataques enemigos con toda facilidad.



+Kevin

Bien dicen por allí que el mejor asesino no necesita pistolas o rifles para su trabajo, y **Kevin** lo demuestra con su extraordinario manejo del cuchillo. Quizá es un tipo de aspecto inofensivo pero igual de mortal, capaz de eliminar a su objetivo con facilidad gracias a sus ágiles y precisos movimientos que incluso le sirven para evitar cualquier tipo de sistema de seguridad.

Todo inició cuando **Kun Lan**, un poderoso líder del inframundo, liberó a múltiples criaturas llamadas *"Heaven´s Smile"*... vaya sarcasmo... un demonio con sonrisa angelical. Pues bien, estas simpáticas criaturitas han puesto las calles de Estados Unidos de cabeza; el caos, la destrucción y el horror son el pan de cada día. Así que todo queda en tus manos; aprende a controlar a tus "otros yos" para poner fin a los tiempos de pánico y locura, o de lo contrario quédate en tu silla a jugar solitario mientras ves cómo una pesadilla de George Romero se vuelve realidad.

No hay forma de ganar la batalla sin recurrir al único hombre apto para este trabajo, y por ello, el gobierno decide contratar secretamente a **Harman Smith**, un anciano de 65 años que ya no puede ni consigo mismo –bueno, eso es lo que parece-. Pero lo que oculta tras ese semblante senil es el poder de transformarse físicamente en siete seres distintos y de capacidades sobrehumanas. Por otro lado, **Lan** y **Harman** son viejos rivales y esta será la última oportunidad de demostrar quién es el que manda. Sin duda es una lucha de poderes que te mantendrá pegado al control hasta ver el desenlace.

Cada uno de los monstruos tipo zombi son imperceptibles para los ojos comunes, y sólo aquellos con capacidades diferentes pueden identificarlos. Y por si fuera poco, estas alimañas kamikazes explotan en cuanto alguien se les acerca, provocando la extinción de muchos inocentes.



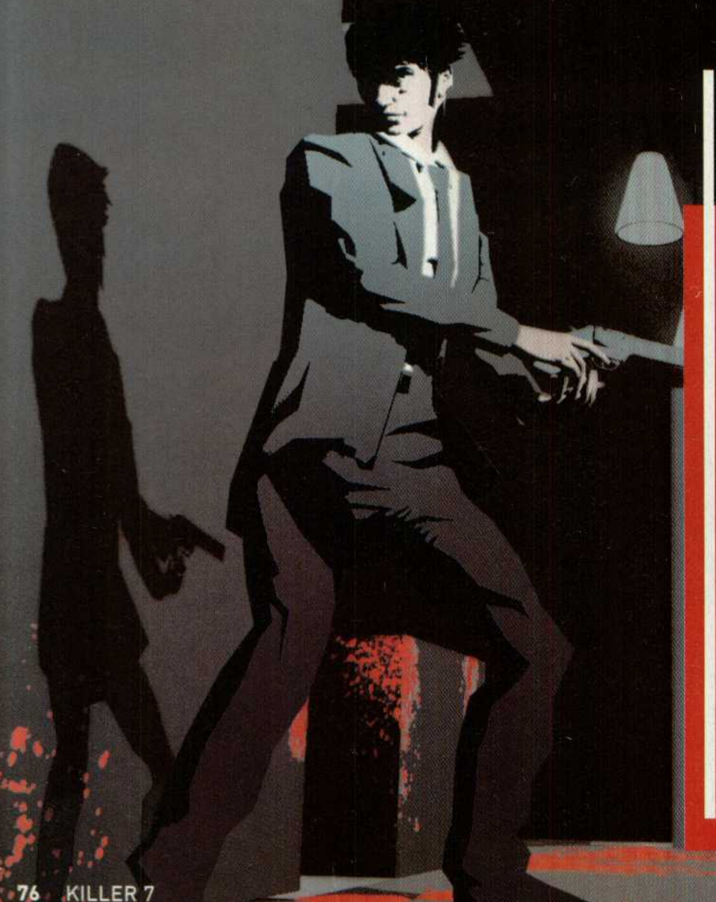
Killer 7 es el último título del legendario quinteto de exclusivas para el GCN. Chécalo y disfrútalo.



A lo largo del juego te enfrentarás a varios enemigos; golpéalos con todas tus fuerzas y sin piedad.



Combina las habilidades especiales de cada personaje; en ocasiones el trabajo en equipo es lo mejor.



¡Aumentar tu poder es la clave del éxito!

¿Qué dijiste, mis siete yos están en su mejor momento? ¡Pues no! Años han pasado desde los tiempos de gloria de **Harman** y por ello debes aventarte unos cuantos combates antes de recuperar tu poder por completo. Conforme avances en la aventura, ganarás puntos de experiencia para invertirlos en incrementar las habilidades de tus distintas personalidades.

Sí, sabemos que piensas lo mismo: que es un juego bastante bizarro; pero eso es lo que marca la diferencia. Con **Killer 7**, Capcom se aleja un poco de sus franquicias típicas e incursiona en una verdadera aventura gráfica, llena de efectos de iluminación para ambientar las locaciones, así como extraordinarias animaciones que te ponen en el centro de la acción, con movimientos realistas y respuesta al control satisfactoria. Recomendamos ampliamente este título para todos aquellos jugadores mayores de edad que quieran probar algo diferente y con historia envolvente, llena de giros y decisiones vitales por tomar.

Tocar no es bueno.

O eso es lo que nos han dicho. No tocar...
tú mismo, tu nariz, pintura fresca, una espinilla,
el jarrón chino de tu abuela. Lo que digas,
no lo puedes tocar. Pensamos que está mal.
¿Por qué no debes tocar lo que quieres?
¿Qué pasaría si pudieras tocar lo que juegas?
¿Y si pudieras hacer que algo brinque,
dispare o corra con sólo tocarlo?
Afrontémoslo: tocar el juego significa
controlarlo. Y cuando decimos esto,
nos referimos a control con precisión.
Un toque correcto y serás el amo
del universo. Un mal toque y perderás.
Olvida todo lo que te han dicho y repite
con nosotros: tocar es bueno.

Tocar es bueno.



NINTENDO DS™

control de tacto • chat inalámbrico • control de voz • juego a distancia

el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

¡Quihubo, panas! Como siempre, es un honor recibirlos en esta sección: El Ojo del Cuervo. Si bien hemos visto desfilar múltiples películas basadas en videojuegos, también el campo de la cinematografía se ha visto inundado recientemente por el mundo de los cómics. ¿Recuerdas Elektra o Punisher? No son tan buenas, pero hicieron su luchita... Sin embargo, para estas fechas se exhibirán dos películas interesantes: Sin City y Fantastic Four. ¿Cuál es mejor? ¿De qué se tratan? Lee lo siguiente y decide.



Sin City (2005)

Dirigen: Robert Rodríguez, Frank Miller y Quentin Tarantino.

Actúan: Bruce Willis, Jessica Alba, Elijah Wood, Benicio del Toro.

¡Dobla en la esquina correcta en Sin City y podrás encontrar cualquier cosa!

Al pobre Frank Miller le fue mal con sus anteriores translaciones a la pantalla grande y por ello estaba renuente a ceder los derechos de su obra maestra **Sin City**; pero como el que persevera, alcanza, el texano Robert Rodríguez filmó un corto de la película (**The Customer is Always Right**) para presentársela a Miller, quien quedó fascinado y deseando ver el proyecto terminado.

Todo se lleva a cabo en una ciudad gobernada por sus propias leyes, donde encontar un policía honesto es tan "fácil" como ganarse la lotería. ¿Por qué verla? A mi humilde criterio, es una de las mejores adaptaciones que se ha logrado en el cinito. Me encantó la ambientación en tonos a blanco y negro que usan para cada escena y más aún cuando en ocasiones toman el recurso de enfatizar en elementos clave como ocurre en las novelas de Miller; por ejemplo, los trajes negros con corbatas blancas o el reflejo de las gafas como si en verdad estuvieras viendo un cómic y no una película; asimismo, los toques de colores vivos en objetos como autos, vestidos o el cuerpo del bastardo amarillo, hacen de esta cinta la mejor de Rodríguez tanto en efectos como en fotografía.

Los diálogos y características propias de los personajes se respetaron cuidadosamente a partir de su versión impresa; no como en otras películas del estilo.

THAT YELLOW BASTARD

La película se divide en tres historias extraídas de las novelas de Miller: en la primera, **That Yellow Bastard** (el nombre lo dice todo) se narra la historia de **John Hartigan**, un policía de **Basin City** con problemas cardíacos, en su último día de rifarse el físico con los maleantes; pero el destino lo envía a rescatar a una pequeña niña que se encuentra a merced de un maniático criminal hijo de... un prominente ciudadano y por tanto virtualmente inarrestable. Su buena acción lo llevará a perder más que su placa, pero evitará que le roben la inocencia a la joven **Nancy Callahan**.



THE HARD GOODBYE (SIN CITY)

En la segunda historia aparece **Marv**, un tipo tan fuerte como feo y psicópata, a quien nadie se le acerca ni para pedirle la hora. Pero un día, como un ángel descendido del paraíso, una superbabe de nombre **Goldie**, se acerca a él, cautivándolo por completo. Pero el gusto le duró menos que un suspiro porque al día siguiente descubre que la han asesinado y su ira explota clamando venganza sobre aquel que se atrevió a robarle al amor de su vida. **Marv** se embarca en una misión difícil, pero qué más da... **Goldie** era todo para él y vale la pena sacrificarse por ella.

THE BIG FAT KILL

En la tercera parte aparece **Dwight McCarthy** en su historia *"The Big Fat Kill"*. Él sostiene un sórdido romance con **Shelley**, una mesera de un bar quien no da por terminada una relación con un patán de pocos escrúpulos de nombre **Jack Rafferty**, con el que pronto iniciará una persecución directo al centro de la ciudad, donde la policía no entra y la ley es dictada y ejecutada por las mujeres; un lugar sombrío y seguro... a menos que rompas las reglas. Un error, una frase que se perdió con el viento, un grito que no llegó a su destino se transformará en el detonante para que la estabilidad de esta parte de la ciudad se termine, inciando una guerra con la policía, la mafia y las chicas. Esta parte está plagada de humor negro bastante interesante e incluso es aquí donde intervino Tarantino como director de una escena.

Curiosidades para apantallar a tus cuates

Los fondos fueron creados en CGI, mientras los actores trabajaron sobre pantalla verde, justo como lo viste en Sky Captain and the World of Tomorrow.

La katana usada por Miho (Devon Aoki) es la misma que blandía "La Novia" en Kill Bill.

Tarantino dirigió la pequeña escena de Dwight hablando con el cadáver de Jackie Boy y cobró un dólar... como pago al dólar que cobró Robert Rodríguez por el soundtrack de Kill Bill Vol. 2. ¡Ser un amigo así, o tener un amigo así... no tiene precio!

Frank Miller actúa como el sacerdote en la segunda historia.

Hayas o no leído las novelas de Frank Miller (**Sin City**, **Batman: The Dark Night Returns**, **Daredevil**, **Ronin**, etc.), notarás lo bien hecho que quedó este filme; incluso le perdonarás a Willis sus terribles trabajos en **Die Hard** o la atrocidad de Robocop 2 y 3 al mismísimo Miller. Pero lo que en verdad se lleva las palmas es la forma en que mezclaron los efectos creados en computadora con los actores y elementos del ambiente. **Sin City**, una novela hecha película, te hará ver que una buena historia y un buen director –en este caso tres– pueden lograr un magnífico resultado.

Fantastic Four (2005)

Dirige: Tim Story.
Actúan: Michael Chicklis, Jessica Alba, Ioan Gruffudd, Chris Evans.

Tal vez ni recuerdes, pero allá por 1994, cuando te traumaste jugando **DK Country** o viendo las irreverencias de **Beavis and Butthead**, se tenía en proyecto una película de **Fantastic Four**, pero por fortuna nunca se estrenó. ¿Por qué? Pues era una *"B movie"* en todo su explendor. De hecho el mismo Stan Lee mencionó que iniciaron el rodaje sólo para no perder los derechos de la película. Ahora, 11 años después y con un casting más decente, Twentieth Century Fox se echa el paquete de traer a la vida a los héroes de Marvel.

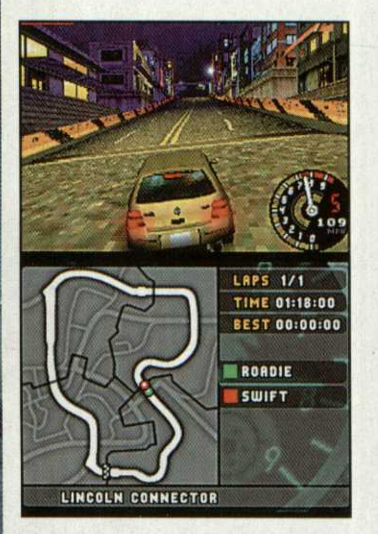
¿Éxito asegurado o un fantástico fracaso?

¿Qué hay en común en **Sin City** y **Fantastic Four**? Esencialmente tres cosas: están basadas en un cómic, son historias populares y, por supuesto... ¡tienen a Jessica Alba! Sí, así es, jovenazos: esta curvilínea actriz que has visto en **Dark Angel** o en **Honey** toma el papel de **Susan Storm**, la chica invisible que junto con su hermano **Johny** (*Human Torch*), **Ben Grimm** (*The Thing*) y **Reed Richards** (*Elastic Man*), librará una intensa batalla contra el verdoso **Dr. Doom**, que es a **Reed Richards** lo que el **Green Goblin** a **Spider-Man** o **The Joker** a **Batman**.

La historia es similar al cómic, donde el gran científico **Victor Von Doom** patrocina una misión espacial para investigar la Teoría de la Evolución. Y ¡oh, sorpresa!: ocurre un terrible accidente que deja vivos a los tripulantes, pero con cambios que alterarán el curso de sus vidas. Juntos usan sus superpoderes para proteger al mundo de los malignos planes del **Dr. Doom** y para gastarse bromas mutuamente. En cuanto a efectos y desarrollo de la historia no esperes demasiado: lo más seguro es que corra el mismo destino que **Hulk** y se vea minimizada ante **Batman** Begins.

Ni modo, cuatachos, esta sección llegó a su fin. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF ¡Hasta la próxima!

NEED FOR SPEED



PIXEL PERFECTO

NFSU2 ilumina el poder del Nintendo DS por medio de gráficos remarcados y física realista. Cuidado con el tráfico que encuentres, ya que los choques pueden azotarte dentro de la carrera.

ENTRA EN LA ZONA

Un modo exclusivo para el Nintendo DS, **Own the Zone**, que te pone cara a cara contra otro vehículo. La meta no es solamente llegar primero, sino que tienes que chocar a tu oponente en cada segmento de la carrera para ganar.

SIN CABLES

Reúne a tus amigos y haz rechinar el asfalto en la acción *multiplayerwireless*. Hasta cuatro jugadores pueden disfrutar carreras normales, drag shootouts o competencias en **Own the Zone**.

SIGUE EL CURSO

Revisa el mapa en tiempo real, en la pantalla inferior, para mantener tu distancia con los otros corredores. Puedes usar los nitros para rebasar rivales tocando la pantalla táctil.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

NACIÓ PARA CORRER

Continuando el éxito de la franquicia de carreras, **Need For Speed Underground 2** está turbocargando el Nintendo DS. No es sólo un update de la versión de GBA, sino que también hay nuevos modos como **Own the Zone** y gráficos optimizados que te ofrecen una mejor experiencia. El *multiplayer* te permite retar amigos en competencias rápidas a través de la pista. Te mostramos algunos medios para mejorar tu recorrido.

AJUSTA TU CHOQUE

Puedes agregar toda clase de mejoras para tu carro, incluyendo nuevos rines, ajustes en el chasis y trabajos de pintura. Las actualizaciones vienen en dos categorías, visuales y de funcionamiento. Revisa lo que tienes debajo del cofre antes de trabajar en el *look*. Es mejor ser rápido que bonito. Pero a nadie le gustan los autos feos.



ACCESORIOS

Compra un paquete aerodinámico para hacer que tu carro corte el aire como un cuchillo caliente en la mantequilla, sin mencionar que le ocasionarás miedo a tu rival.



TURBO

Actualiza tu sistema turbo, comprando unas turbinas ligeras pero más efectivas. Además puedes agregar más detalles; trata de que sean balanceados, pues esto mejorará tu tope de velocidad, así como tu línea de poder.

CRISTALES

Manténlos viendo hacia tu carro, pero no por dentro. Con una gran selección de vidrios de colores, puedes mezclarlos con el trabajo en la pintura.



CARROCERÍA

Obtén más aire debajo de la carrocería y dale toques personalizados con calcomanías que harán lucir más el contorno del auto.



MOTOR

Añade más caballos bajo el cofre con varios tipos de motor. Puedes arreglar el sistema de válvulas, cambiando lo eléctrico, y mejorar tu combustible también.



NEÓN

Ataca algo del resplandor para dar a tu carro un aspecto OVNI, un *look* aéreo. Elige la cortina que te ofrece el mejor de los efectos.

DALE TU TOQUE

Personaliza tu auto con el diseño de etiquetas exclusivo para el Nintendo DS. Usa la pantalla táctil para pintar un *look* único.



RINES

Escoge de entre 15 modelos de rines, para que seas distinto a los demás.

CORRE PARA GANAR

Tomará más que un motor arreglado y unos rines el ganar la bandera a cuadros. Vas a necesitar reflejos de gato y hielo en tus venas; para ser el mejor. Empieza con unas vueltas de práctica, tus rivales no van a esperarte.

BATMAN BEGINS

Los criminales son un terror. Corazones de la noche.
Debo disfrazar mi terror. Los criminales son cobardes.
Una terrible profecía supersticiosa. Muy cobardes.
Mi disfraz debe golpear al terror. Debo ser oscuro.
Los criminales son terribles. Los criminales son muy
supersticiosos y cobardes. Debo ser una criatura.
Debo ser una criatura de la noche. Mami está muerta.
Papi está muerto. Brucie está muerto.
Debo convertirme en un murciélago.

-Fracción de Arkham Asylum-

Compañía: **Electronic Arts.** Desarrollador: **Eurocom.** Clasificación: **teen.** Categoría: **acción/aventura.** Jugadores: **1.** Fecha de salida: **junio 2005**

El miedo es tu arma

Batman, desde cero

En la penumbra de la noche de Gotham City, el caballero oscuro nace para convertirse en el terror de los criminales.:. Basado en la película del mismo nombre, Batman Begins narra el origen del hombre-murciélago, penetrando en su personalidad y poniéndote al control del más oscuro de los héroes. Experimenta la emoción de convertirte en Batman en uno de los juegos más prometedores que se han lanzado, basados en este personaje.



Usa las sombras para cazar

En Batman Begins debes jugar como Bruce Wayne y su alter-ego, Batman, mientras cazas enemigos desde las sombras. Como Bruce, deberás saber mantenerte al margen de las situaciones para no despertar sospechas de tu identidad secreta, en tanto averiguas cosas importantes.

Siendo Batman, tu fuerza y tus artefactos no serán lo único que uses en contra de los villanos, sino que incluso deberás usar las sombras para poder sorprender a tus enemigos y tomar ventaja de las cosas. Enfrentarás a villanos clásicos como el Scarecrow, Ra´s Al Ghul y Carmine Falcone.



Cazador, no presa



El gameplay de BB no se trata solamente de golpear malosos uno tras otro hasta que se acaben. Debes estar unido a las sombras para poder tomar por sorpresa a los criminales e iniciar un combate cuerpo a cuerpo, o bien, interrogarlos muy al estilo de Batman. Tus andanzas te llevarán desde los pasillos del Arkham Asylum y las calles de Gotham City, hasta un antiguo monasterio en los montes Himalayas.

Utiliza el miedo



El elemento más significativo de este juego es el miedo. Batman puede emplear sus artes oscuras para sembrar el temor en los enemigos. Al ir eliminándolos uno por uno, o al usar los entornos para hacer que los adversarios se vuelvan unos contra otros, antes de unirte al festival de golpes, puedes tener una gran ventaja: puedes ver cómo todos los enemigos se sacan de onda cuando te deshaces de uno de ellos antes de que sepan qué fue lo que le pasó.

Combate a las fuerzas del mal



Batman se ha entrenado de muchas formas y conoce diversos estilos de artes marciales para poder hacer frente a los villanos de Gotham City.

Ahora podrás pelear con una gran gama de ataques marciales, además de usar devastadores y espectaculares movimientos especiales para pulverizar a los mafiosos.



Escenarios interactivos

Cuando se trata de hacer que la justicia prevalezca, todos los medios son válidos. Puedes usar muchos elementos en los edificios y azoteas, además de explosivos, e inclusive soltar a los internos de Arkham Asylum contra los enemigos en un loco motín.





Tu fiel cinturón

Tú lo conoces, ha salvado a Batman (y a Robin) en innumerables ocasiones. Trae siempre lo necesario para el momento adecuado. El Bat Utility Belt (o Bati-cinturón, como se le conoce en México), contiene muchos aditamentos de vital importancia para el hombre-murciélago. Usa tu Batgrapple, Batarang, Optic Cables y Lock Picks para poder progresar en tu aventura y que salgas vivo de muchas situaciones comprometedoras para el héroe.

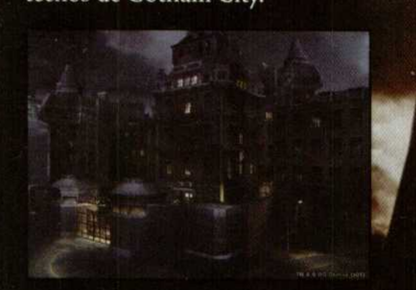


La emoción del Batmobile

El Caballero de la Noche gusta de usar las sombras para evitar ser visto; pero cuando se trata de viajar con estilo, qué mejor que su Batmobile, en el que puede recorrer las calles de Gotham City a grandes velocidades, ya sea persiguiendo rufianes, o para evitar una catástrofe. En este juego tendrás mucha emoción conduciendo este poderoso vehículo que también tiene su armamento para la lucha contra el crimen. Si lo que quieres es acción, ¡espera a que juegues en las escenas del Batmobile!

Sigue la historia

Tal y como verás en la cinta, en Batman Begins podrás disfrutar y vivir las experiencias del multimillonario Bruce Wayne, en su transición del chico huérfano al flamante Batman. Los escenarios están muy bien elaborados para que experimentes la sensación de que realmente estás dentro de la Batcave, recorriendo los pasillos del lúgubre Arkham Asylum o paseando sin ser visto por los techos de Gotham City.



Batman, como debe ser

Este personaje es, sin duda, uno de los más grandes exponentes del mundo de los cómics, y que ha alcanzado una enorme popularidad en otros ámbitos como el cine, las series de televisión, las caricaturas y los videojuegos, por supuesto. Por fin podemos ver un Batman más fiel al concepto original y jugarlo en nuestros Nintendo GameCube. Batman no es realmente Adam West vestido en lycra gris y resolviendo mágicamente las pistas del Guasón, sino un personaje atormentado por su pasado, que oculta sus propios temores para poder obtener la venganza contra los criminales que lo despojaron de su vida sin preocupaciones. Si eres un fan de Batman, no dejes de checar este juego.

Ranking



 Crow 8.0

Gran parte de la película se basa en el entrenamiento de Bruce Wayne, por lo que en el juego verás y participarás en situaciones extras para darte una perspectiva global de la historia. Me agradó que Electronic Arts conservó el estilo y ambientación de los escenarios, así como las voces de los protagonistas de la cinta; pero lo que no me agradó es que el pobre Batman no cuenta con un gameplay fluido y las animaciones son algo cuadradas, limitando la espectacularidad de las batallas y escenas en general.

M Master 8.0

EA ha dejado atrás el trago amargo que vivió con Catwoman, aprendieron de sus errores y ahora con Batman Begins dejan claro que siempre es posible mejorar. El gameplay del título es muy bueno, le queda como anillo al dedo para la personalidad del Caballero de la Noche; y aunque muchos podrán decir que es un clon de Splinter Cell o Metal Gear, la verdad es que gracias a la historia y demás elementos como el "medidor de miedo", ha logrado adquirir una identidad y merece que le des una oportunidad.

Panteón 8.5

Por fin. Después de varios intentos por crear un videojuego de Batman más apegado a la idea original, tenemos Batman Begins, el cual, en mi opinión, dejará satisfechos a los fans de este oscuro personaje. Aunque no soy tan aficionado a sus aventuras en cómics, este personaje tiene mucha personalidad y hace que te caiga bien. Recomiendo ampliamente este título a todos los videojugadores; así que no lo dudes más y juégalo para que des tu propia opinión. Si puedes, lee la novela gráfica Arkham Asylum: ¡es excelente!

Tom Clancy's SPLINTER CELL CHAOS THEORY

TIPS

En un mundo caótico como en el que vivimos, todo puede pasar... guerras de toda clase e incluso informáticas como la que estás a punto de enfrentar. Tu nueva misión es vital para la estabilidad mundial y por ello debes ayudar a **Sam Fisher** a cmplir cada objetivo sin que tus enemigos te capturen y exhiban como trofeo. A continuación te daremos una ayudadita, pero el resto corre por tu cuenta. ¿Estás listo, novato? ¿O te pondrás a llorar como bebé, viendo al mundo destruirse...?



Misión 1

FARO

Objetivos primarios:
-Recuperar o destruir información sobre el *Masse Kernels.*
-Descubrir dónde obtiene la guerrilla sus armas y equipo.
-Salir hacia el punto de extracción principal.

La playa

¿Tu primera vez en Perú? Del lado izquierdo del barco hay un pequeño montículo de roca; sube y entra en la cueva; allí activa tus lentes de visión nocturna y cruza por el pequeño túnel del fondo. Dos soldados cuidan el puente; tu mejor opción es girar a la izquierda y rodear por el borde de roca. Sigue tu camino y pronto verás a un soldado disparando frente a ti: tómalo por sorpresa y aniquílalo. ¿Ves un pequeño generador de energía en el piso? Desactívalo para apagar las luces y volverte todo un fantasma.





En tu camino debes escanear cinco cajas para cumplir el objetivo secundario. Si no las ubicas, fíjate en el letrero rojo que dice "Fragile".

Usa tu *lockpick* para abrir la puerta y cúrate si es necesario. ¿Oyes gritos, soldado? No, no es tu mente afectada por tantas misiones secretas... es **Morgenholt**, que protesta al ser torturado; no te preocupes por él –ya le llegó su hora-. Escóndete detrás de una caja y deja que pase el primer guardia; ahora ve al cuarto de tormentos y cuando el otro esté sentado, entra y gira a la derecha para encontrar una puerta; ¡ábrela!



La fortaleza

Sigue de frente y entra en el cuarto custodiado por un guardia; esquívalo y sigue caminando; verás una puerta metálica (tipo **Resident Evil**) que te lleva a otro cuarto con dos guardias; espera en las sombras hasta que terminen su charla y síguelos. ¡Otra puerta cerrada! Usa tus finas habilidades y quita el seguro. Dentro hay dos guardias: uno duerme como cachorro mientras el otro está cómodo en su silla. Camina discretamente para no hacer ruido y sigue por un túnel que te conduce directo al servidor informático para borrar todo lo que **Morgenholt** dijo mientras lo usaban para corroborar que el agua es un buen conductor de electricidad. Un balazo normalmente serviría, pero mejor usa a la *laptop* para borrar la info. A mano izquierda hay otro pasillo; ve por allí.



En esta zona no hay alarmas, pero los guardias tienen bien protegidas las instalaciones. En el cuarto del servidor hay un soldado: derríbalo antes de que te vea.

Si quieres destruir un foco, apúntale con tu arma y presiona el botón L; así no habrá ruido ni luz que te delaten.



El faro

Cruza la puerta y camina sigilosamente por la izquierda para evitar a dos guardias. ¿Ves el pequeño generador? Pues haz lo que antes para apagar las luces. Baja por las escaleras: estás en un gran pasillo que te conducirá a las afueras, justo al faro –si ves enemigos, escóndete o derríbalos-. Entra en el faro y sorprende al tipo que está sentado para sacarle los detalles de sus negocios; ahora, sube por la escalera de la derecha y luego por la de caracol. Apaga las luces para que la caballería llegue por ti (debes solicitar tu extracción en el menú de comandos).

En cuanto estés en lo alto, ¡agáchate!, pues con tanta luz serás un blanco fácil para cualquier francotirador novato. Espera a que giren los reflectores y desactiva las luces, o usa el interruptor que está junto a la puerta.



Misión 2

CARGUERO

Objetivos primarios:
- Conseguir el documento de entrega para el cargamento de armas de Lacerda.
- Obtener el registro de tránsito del cargamento de Lacerda.
- Eliminar a Hugo Lacerda.

Cubierta inferior

En el mar... la vida es más sabrosa, bueno, salvo que te sorprendan las alarmas, así que muévete con cuidado. Muy bien, novato. Lo has hecho bien. Ahora debes ir tras **Lacerda**. Evade a los guardias y baja por las escaleras, continúa y pronto verás a un soldado disfrutando de una deliciosa siesta –en lugar de trabajar-. Entra por la puerta que según él "custodia" para llegar a un laberinto de contenedores. Cruza hasta el otro extremo y entra por una abertura de la izquierda; sube la escalera (cerca hay una puerta arrojando agua, no la olvides) y ve al final del corredor; apaga la luz del cuarto y amaga al guardia. Entra por un canal de ventilación para llegar al centro de máquinas. Baja al primer nivel y usa el panel de control para emplear las bombas.

Para cumplir el objetivo secundario, debes poner seis rastreadores en las cajas. Checa bien la imagen de la fotografía y cuando mires una caja igual, usa tu imaginación.

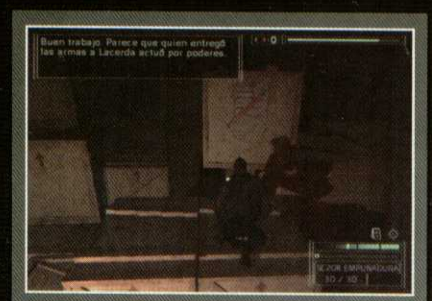


Toma la puerta de tu derecha para recorrer el *Sub Deck C;* en el primer compartimiento de la derecha, busca el documento del cargamento de **Lacerda**. Sal y ve al final del corredor; pronto recibirás un aviso de que tengas más cuidado de lo normal; si alguien dispara... todo hará ¡*Kaboom*! Llegarás a un ruidoso cuarto de máquinas (otro). Tu destino es la parte superior de este sitio: allí está la entrada a la cubierta.



Cubierta superior

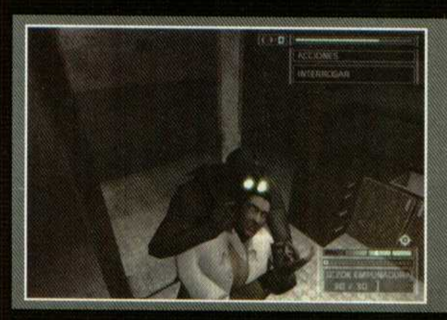
La calma llega, pero no te emociones, novato; toma las escaleras y luego la puerta del fondo a la izquierda (y no, no es el baño...). Allí está una computadora centelleando a colores azules y rojos. Úsala y también revisa la del siguiente cuarto. Continúa tu camino y entra en la puerta del fondo. Ve por las escaleras y llegarás a tu siguiente parada: el puente.



Toma el papel y sal de allí. Con esto cumples el primer objetivo primario.

Puente

Ve al cuarto de control e interroga a uno de los guardias, quien te dirá algo interesante sobre **Lacerda**. Desciende por las escaleras de la derecha y rodea el lugar hasta llegar a una cocineta. En la habitación contigua, nuestro objetivo platica con un par de sus secuaces; ten cuidado, pues si te ven... te dejarán como coladera. Espera unos segundos y **Lacerda** dirá "necesito otra copa" e irá a la cocineta; sorpréndelo por la espalda y llévalo a un lugar oscuro para interrogarlo. Después de que te diga lo necesario, golpéalo y habrás cumplido tus objetivos primarios. Ahora, ¡sal de allí o serás historia!



OK, novato. Regresa al compartimiento del capitán y continúa hasta la parte superior del barco. El punto de extracción está en la zona posterior del mismo.

Misión 3

BANCO

Objetivos primarios:
-Entrar en el banco.
-Averiguar para quién compró las armas el banco.
-Robar 50 millones en bonos del estado con titularidad francesa.

Ala Norte

Tu próximo objetivo es un banco y, como debes imaginarte, estará plagado de trampas, sensores y toda clase de detectores para complicar tu odisea. Aprovecha las sombras y ve hacia la puerta que está del lado izquierdo (desactiva la luz con tu pistola). Al final del corredor, sube por la escalera hasta el techo. Allí debes desbloquear una puerta metálica para entrar en el cuarto de control; apaga los controles para abrir el domo de cristal. Ve al domo de afuera y desciende, usando la cuerda; pronto notarás que el cuarto está lleno de rayos láser; usa el OCP para deshabilitarlos. Sal aqui; cerca hay un guardia: inmovilízalo antes de que te vea. Sigue por el corredor de la izquierda y entra en la última puerta.



Hay rayos por todos lados. Recuerda que al presionar el botón Z + abajo el "*C pad*", activas el visor eléctrico: allí está el OCP. Escanea la computadora de enfrente para limpiar la zona.



Para completar uno de los objetivos alternos, necesitas borrar tu rastro. Manda una serie de correos electrónicos para que luzca como un trabajo interno (en ocho computadoras diferentes). Para hacerlo, debes completar el *Hacking minigame*.

Ala Este

Dispara a las luces para oscurecer el lugar y deshazte de los soldados para continuar tu camino por el corredor; toma la escalera para llegar al segundo piso –ten cuidado, ya que hay más rayos láser-. Brinca por el escritorio para evitar los rayos y amaga al guardia. Su traje tiene un transmisor que evade los detectores; llévalo contigo para esquivar la seguridad y golpéalo cuando ya no te sirva. Continúa por el corredor hasta un cuarto de cristal.



Sería más fácil quitarle el traje, pero como no tenemos mucho tiempo, tómalo como rehén para cruzar el peligro.

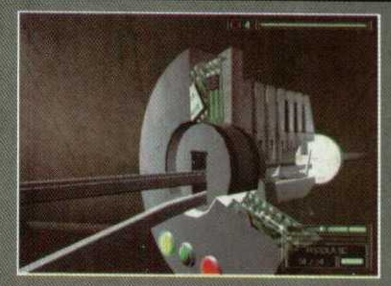
Espera en las sombras mientras el soldado se acerca a ti. Entra al cuarto y derriba al segundo oficial. Checa las computadoras para obtener información. No olvides activar el *switch* que está al lado derecho de la puerta. Sal para llegar a una puerta cerrada donde necesitarás usar tus habilidades de *hacker* para pasar.

Entra en la oficina y desbloquea la cerradura del fondo; accede a la computadora y checa los datos; a mano izquierda hay un interruptor (junto al librero); úsalo para activar una de las tres llaves necesarias. Regresa a donde desactivaste los láser por primera vez y ahora entra en la puerta de la derecha.

Ala Oeste

Apaga el foco para evitar que te sorprendan. Cerca hay tres guardias: aplástalos con todo tu poder y sigue por el pasillo hacia una puerta con una luz roja en la cerradura. Justo enfrente hay un hueco de ventilación; cruza por allí para llegar a la segunda oficina. Checa la computadora y activa el otro interruptor. Regresa por la ventila y baja las escaleras; espera a que el guardia se distraiga y sométclo para que te diga el código de seguridad de las puertas. Regresa a donde estaban los tres guardias del pasillo y entra por la puerta del fondo. Dobla a la derecha y busca la caja 1024 –contiene unas herramientas muy útiles-; regresa al pasillo, baja por las escaleras y usa tus nuevos juguetes para abrir la bóveda.

Ahora simplemente pon una carga de explosivos en la puerta y aléjate un poco; cuando aparezca el letrero de detonación, selecciónalo y la puerta se abrirá. Al fondo de este cuarto hay una computadora; haz lo de siempre y luego recoge un objeto con valor de 50 millones, para que parezca un vil robo. ¿Recuerdas la puerta con el letrero *"EXIT"* del pasillo anterior? Pues entra allí y llegarás directo al frente del banco para terminar la misión.



Ese cerrojo es más complejo que los otros; trabaja como un semáforo; cuando la luz se ponga roja, detente; y al volverse verde, sigue moviendo las ganzúas hasta que logres abrirla.



El punto de extracción está justo en la pared de atrás de donde iniciaste el nivel. Acércate justo a la pared y verás un letrero indicándote la salida triunfal.

Misión 4
ÁTICO

Objetivos primarios:
-Acceder al servidor de **Zherkezhi** para saber quién es **Dvorak.**
-Ir al ático de **Zherkezhi**, en el edificio contiguo.

Edificio abandonado

Bienvenido a Nueva York, novato. Continúa al frente. Doblando tu esquina hay una escalera de emergencia; tómala, y al llegar a las cajas, brinca para colgarte de un borde. Sigue por allí y pronto verás un cable que va hacia el camión; úsalo para evitar a los guardias y entra en la puerta del estacionamiento. Dobla a la izquierda y cuando el guardia se distraiga, entra en el ascensor y toma la escotilla de emergencia. Sube por las escaleras, y cuando el elevador se detenga, baja por la escotilla y sal antes de que te dé un ataque de claustrofobia.



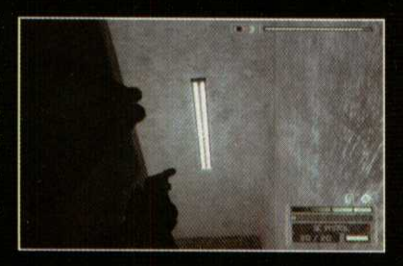
Cruza la bodega para salir al helipuerto. Camina por la izquierda y usa el OCP (pistola SC+ L) para desactivar los focos. Rodea el lugar hasta llegar al anuncio espectacular rojo, busca la escalera y en la esquina desciende por el cable para cruzar al siguiente edificio.

Si quieres completar el objetivo extra, debes bloquear las cámaras de video del penthouse (son seis en total).



Edificio del penthouse

Espera al guardia e interrógalo. Ten cuidado y al final del pasillo entra en el conducto de ventilación. Desactiva la cámara y deshazte del guardia. Trepa por el tubo de la izquierda, evade a los dos guardias –también de la cámara- y entra en el penthouse. Ve al fondo del corredor, liquida al guardia y sube por la escalera de caracol. Cuando llegues a la habitación, usa la computadora. A tu izquierda hay un compartimiento que te conduce a otra computadora (el servidor de **Zherkezi**); actívala y regresa al dormitorio. Saliendo a mano izquierda hay otra puerta, ve por ella y, en la última puerta, espera a que salga un guardia, amágalo e interrógalo. Gasta una bala para apagar las luces: así no correrás riesgos inútiles con los guardias.



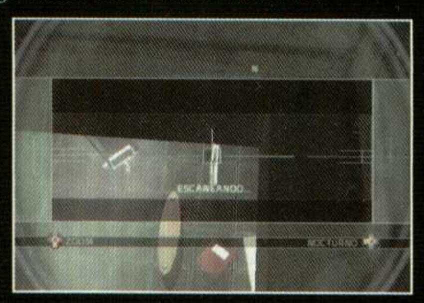


Dentro del invernadero, hay una cámara: bloquéala y regresa al conducto de ventilación por donde llegaste y entra por la puerta del fondo (la de las escaleras). Habla con el tipo calvo y ayúdale a encender los servidores. Luego regresa a la cocina; cerca hay un ascensor; entra para terminar tu misión.

Misión 5
DISPLACE

Segundo piso

Al final del corredor, gira a la derecha para ver a un par de guardias platicando. Apaga la luz principal y trepa por la reja para sorprenderlos en la oscuridad y así apagar el ventilador que está al centro de este lugar, permitiéndote el acceso al sistema de ventilación. Cuando llegues a la rejilla, ábrela y usa tu escáner para obtener el código secreto sin ensuciarte las manos.



Primer piso

Baja las escaleras y vira a la derecha. Abre la puerta, pasa el sanitario y entra en la habitación de la izquierda. Derriba al primer guardia –apaga las luces si gustas- y sorprende al segundo mientras está en su computadora. Vuelve al pasillo principal y busca los retenes para identificación; brinca hacia el otro lado

Vuelve al segundo piso y gira a la izquierda, cruza la puerta de cristal y *hackea* la computadora del centro. Entra en el *Training Room* para utilizar las demás computadoras; luego ve al *Research Development Room;* decodifica el escáner de retina del lado derecho. Haz lo de siempre con las computadoras y entra al cuarto de tiro; al fondo hay una ventila: ve por allí.

Tercer piso

Desciende por la ventila –usando la cuerda- y usa el algoritmo en una de las terminales. Usa la computadora y sal del cuarto. Ve hacia el ascensor para llegar al tercer piso. Camina hacia la izquierda, luego izquierda de nuevo y entra en la puerta que tiene un foco rojo de seguridad. Entra en la oficina de **M. Needich** para revisar su computadora. Eso es todo por ahora, novato; llegó el tiempo de salir de aquí.

Objetivos primarios:

-Conseguir el algoritmo de acceso al servidor.
-Acceder al servidor central en la sala del servidor.
-No eliminar a nadie.



Para completar el objetivo secundario, debes insertar programas de rastreo en los tres servidores.

Dirígete al *Operations Room* y *hackea* la computadora de la extrema derecha en la parte de arriba. Regresa al pasillo y ahora ve al *Meeting Room*. Entra y cruza la siguiente puerta, camina un poco y gira a la izquierda con rumbo al *Server Room*.

No olvides desactivar la torreta, antes de cruzar al siguiente punto.



La salida está a la derecha de la oficina de E. Lee. Sube las escaleras y listo: misión cumplida.



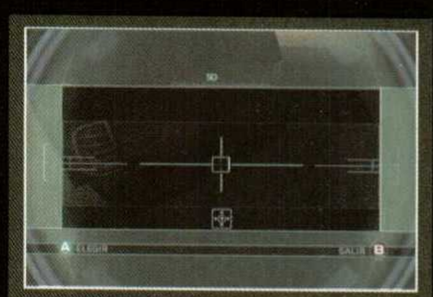
Misión 6
HOKKAIDO

Objetivos primarios:

Descubrir la identidad real de Milan Nedich.
Eliminar a Milan Nedich.
Secuestrar a Zherkezhi.

Área común

OK, soldado, ya llevas la mitad de las misiones. Tu siguiente parada: Japón. Camina de frente para llegar a la casa. Escanea la matricula de las camionetas para identificar a **Milan**. Cruza hacia la siguiente casa y al fondo del primer pasillo hay un conducto de ventilación (bajo un abanico). Entra ahí. Al salir, camina a la derecha, pasa el *jacuzzi* y sigue hasta llegar al templo y jardín.



Sin que los guardias se alerten, escanea las placas de las camionetas para descubrir detalles importantes de tu objetivo.



Cuando llegues a este punto, procura tener llena tu barra de energía o Milan y sus aliados te harán sufrir.

Templo y jardín

Ocúltate en las sombras y elimina a los guardias. Pronto llegarás a una cocineta. Si necesitas energía, toma una botella de medicina. Continúa hacia las afueras del jardín para acceder a la siguiente casa. Verás un altar con una gran estatua; gira a la derecha y otra vez derecha. Abre la puerta y elimina a los 3 sujetos –entre ellos verás a **Milan**–. Regresa al sitio de la estatua y toma la puerta que está a la derecha de ésta.

Cuartos privados

Llegarás a un cuarto con plantas y un pequeño comedor. Un guardia te espera: elimínalo sin hacer ruido. El siguiente punto es el cuarto de televisión donde otro guardia vigila arduamente. Derríbalo y toma otro trago de medicina. Pasa por la sala; te dirán que secuestres a **Abrahim.** Sube por la escalera, cruza una pequeña oficina para llegar a una alacena; en la parte baja hay un conducto de ventilación: úsalo. Al salir verás en el fondo dos siluetas; tu objetivo está cerca.



Elimina al guardia del jardín y entra en la casa. Abrahim huirá, pero no será más rápido que tú. Síguelo sin perder tiempo.

Área común

Mala suerte, novato: tu presa huyó, pero no te preocupes; regresa al sitio donde iniciaste para terminar la misión. ¡Mejor suerte para la próxima!

Misión 7

BATERÍA

Objetivos primarios:
-Confirmar si los coreanos lanzaron intencionalmente el misil.

Corea

Baja por el conducto de ventilación y entra en el túnel que está cerca de uno de los camiones. Cruza a través de la tubería hasta encontrar una escalera que te lleve a un cuarto con un guardia sentado frente a su computadora. Aniquílalo y desactiva las cámaras de vigilancia. Sal de este lugar y toma el camino de la izquierda; abre la puerta y deshazte del guardia que está sentado. Entra por la puerta blanca para llegar a una oficina.



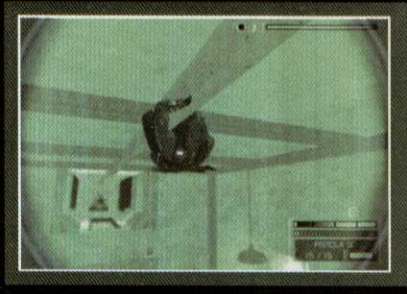
Usa la computadora del fondo para obtener información y registros de envíos.

Regresa al cuarto anterior –el de las tres computadoras– para entrar por la puerta del lado izquierdo. Sigue el camino; pasarás por una puerta doble antes de llegar a una especie de bodega. Allí, inhabilita la cámara y derriba a los guardias. Sigue hacia la derecha y en la primera puerta usa tus ganzúas para abrirla. Sigue por el pasillo de los equipos de vigilancia; verás una computadora prendida; utilízala para obtener más información de la misión. Sal al pasillo principal y baja por las escaleras.

Las cámaras de vigilancia no están a primera vista. Examina bien los cuartos antes de entrar para evitar que suenen las alarmas. También te recomendamos esconder los cuerpos en la sombra, pues recuerda que si los encuentran, tendrás problemas.

Base principal

Baja por el conducto de ventilación y entra en el túnel que está cerca de uno de los camiones. Cruza a través de la tubería hasta encontrar una escalera que te lleve a un cuarto con un guardia sentado frente a su computadora. Aniquílalo y desactiva las cámaras de vigilancia. Sal de este lugar y toma el camino de la izquierda; abre la puerta y deshazte del guardia que está sentado. Entra por la puerta blanca para llegar a una oficina.



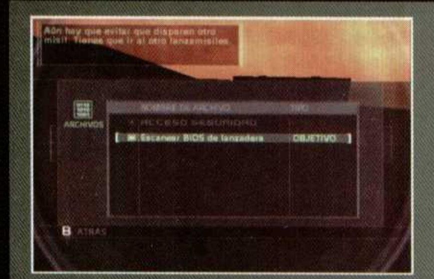
Si presionas dos veces el botón Y, **Sam Fisher** se apoyará con sus piernas también; esta es una técnica bastante útil cuando quieres pasar inadvertido por zonas no tan altas. Vira a la izquierda en la puerta; toma algo de medicina.

Elevador

Entra en la base de misiles y desactiva la ojiva de uno de ellos. Regresa al pasillo después del centro de mando y en el techo verás una ventila abierta; encárgate del circuito auxiliar para que el ascensor suba. Cuando éste se detenga, baja por la ventila con rumbo al centro de comando principal. Espera unos segundos mientras escuchas la conversación para completar el objetivo. Regresa por la ventila y hasta el cuarto donde desactivaste la ojiva.

Lanzadera Oeste

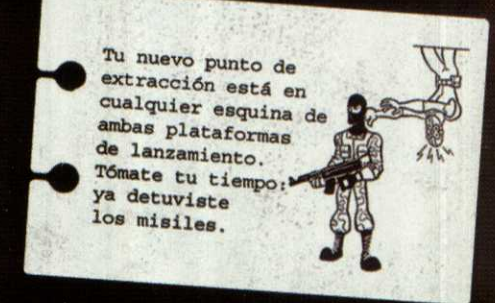
Entra en la puerta del lado izquierdo. Continúa tu camino hasta llegar al exterior; baja las escaleras y registra todas las computadoras; no olvides checar el circuito auxiliar. Ahora simplemente regresa a la plataforma de lanzamiento (justo arriba) y revisa la caja de información del lanzamisiles para ver si hay gato encerrado en esto.



Al registrar el BIOS del lanzamisiles, completarás otro objetivo. Ahora regresa al área del elevador y entra en el ala Este.

Lanzadera Este

A tu izquierda hay un guardia: espera a que se mueva y pasa sin que te vea –o aniquílalo, como gustes–; entra a la siguiente puerta. Sigue tu camino hasta ver un panel con un foco color rojo; presiónalo para abrir el portal. ¡Apresúrate, tienes tiempo límite! Ve al nivel inferior y consigue los códigos para desactivar los misiles. Si te topas con un guardia, simplemente golpéalo o dispárale. ¿Ya tienes lo que buscas? Pues ahora regresa al Centro de Comando Este para ingresar los datos necesarios en la computadora y detener la operación de los misiles.



Misión 8

SEÚL

Objetivos primarios:
-Localizar y recuperar los discos de datos del CNO.

Mercado Este

OK, **Fisher**, antes de que te pongas a jugar con el osito de peluche debes resolver la misión. Sal de la habitación y ve hacia la derecha: ¿ves la pared destruida? Desciende a rapel para después neutralizar al soldado. Al fondo hay un pasillo; ve hacia allá y bríncate la reja. Verás una luz parpadeando: acércate y desactívala... es una mina. Notarás a dos soldados conversando: haz un poco de ruido para que uno se acerque a ti y amágalo para interrogarlo. Camina hacia la fogata y encárgate del circuito auxiliar. Ahora trepa por el tubo de la derecha, entra a la puerta y usa el tubo del techo para cruzar las cajas de madera. Toma el camino de la derecha para salir a un balcón.

Para cumplir los objetivos alternos, debes sabotear los circuitos auxiliares; éstos son unas pequeñas cajas pegadas a la pared que terminan en una gran bocina (hay una del lado izquierdo después del rapel y otra cerca de la fogata).



Baja por la escalera; neutraliza al soldado. Entra en el compartimiento de carga del camión y usa la computadora para cargar el programa. Ve hacia los escombros en llamas pero antes desactiva la mina. Sube por la escalera y entra en el conducto de ventilación. Pronto estarás en un cuarto lleno de computadoras; revísalas y recoge los discos. Regresa al punto donde desactivaste la segunda mina y entra en la puerta de metal. Usa el tubo del techo para cruzar las flamas. Ingresa en el ascensor con dirección al último piso.

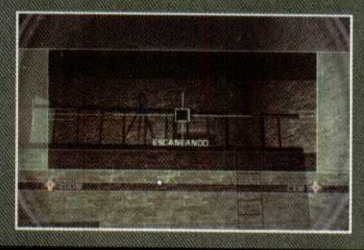
Misión 8: parte 2

SEÚL

Objetivos primarios:
-Ir al lugar donde se ha estrellado el EA-58.
-Designar los despojos del EA-68 para bombardeo aéreo.

Corea del Sur

¿Qué dijiste? ¿Ya terminé? Pues no, soldado, aún hay un tramo por recorrer. Después del video, ve a la planta baja y desactiva el radar mediante la computadora cercana a la torreta. Al terminar, gira a la derecha y usa el cable para llegar al siguiente edificio. Hay unos tubos bloqueando el camino, así que agáchate y pasa de forma lateral. Al final del camino, salta para agarrarte de un tubo y cruza al otro extremo del escenario. En esta parte hay tres soldados vigilando; evádelos y usa tu visor eléctrico para escanear la computadora cercana a la otra torreta.



Aquí tienes dos opciones. Si te sientes muy valiente, sube hacia la computadora y desactiva el radar manualmente. Si prefieres la forma discreta, sube a las cajas y desde lo alto usa tu visor para cumplir el proceso a distancia.

Entra al siguiente edificio, cruza por la primera puerta de madera y brinca al nivel inferior; desde allí usa tu visor para desactivar otro radar en la computadora de enfrente. Dentro del siguiente lugar, hay un tubo en el techo: utilízalo para pasar encima de las cajas y llegar al siguiente nivel.

Calles de la ciudad

Pasa por el bar para después llegar a un cuarto con otra computadora; allí recibirás los datos del avión teledirigido. Sigue tu camino y aniquila al tipo que arregla el neumático... espera... no te esfuerces, alguien más lo hará por ti, ahorrándote el trabajo. Gira a la derecha, trepa por el enrejado para llegar hasta unos autos en llamas. Al fondo hay un tubo, trepa por allí y haz lo de costumbre con la siguiente computadora. Reinicia tu caminata; al final del corredor verás un piso destruido; acércate para el siguiente *checkpoint*.



Al traspasar este punto, estarás en la recta final del nivel. Recuerda que aquí no hay cámaras de seguridad, pero los soldados son realmente efectivos.

Centro de comando móvil

Échate un traguito de medicina y brinca por la ventana; desciende por el cable cercano y llega al siguiente barandal. ¿Ves el camión con luces azules en la parte trasera? Entra allí y opera la computadora para abrir otra línea de paso. Al final del callejón hay un tanque. Del lado derecho está el avión accidentado; acércate a la punta para que te den nuevas indicaciones. Cerca de los pilotos caídos, hay un tubo; trepa por él para encontrar la quinta computadora. Haz lo tuyo. Ahora camina por el tejado de la derecha y usa el cable para llegar a la escalera de emergencia cercana al tanque.



Sube a la parte alta de la escalera de emergencia y desde allí apunta con tu visor eléctrico para dar señal a tu escuadrón y que así ellos entreguen "el paquete".

Misión 9

BAÑOS

Objetivos primarios:
-Descubrir quién es el contacto de **Shetland**.
-Entrar en la casa de baños.

Recepción

Ocúltate en las cajas que están al final del callejón y aniquila a los dos guardias para luego usar la caja telefónica con focos verdes parpadeando. A tu derecha hay un tubo; sube por allí y luego desciende por el cable. Desde este punto puedes ver una coladera en la esquina; entra por allí para llegar a un cuarto de lavado con dos guardias y un ventilador al centro. Derriba a los hombres y continúa tu camino hacia la sala. Junto al escritorio de recepción hay una puerta; ve por allí para llegar a otro escritorio; usa la computadora para apagar las cámaras.



En el segundo piso amaga al civil e interrógalo para que te dé el código de acceso que te servirá para abrir la puerta que está al final del pasillo.

Revisa los datos de la computadora y busca un conducto de ventilación. A tu derecha un guardia permanece sentado; tómalo por sorpresa e interrógalo para después usar su computadora y obtener nueva información. Regresa a la recepción del primer piso y entra en la puerta de enfrente para llegar a los baños.

Baños públicos

Corre hacia los sanitarios y patea la primera puerta para derribar a un soldado. Continúa por el camino de la piscina sin olvidar activar tus lentes de visión nocturna. ¿Ves la escalera del fondo? Tómala para pasar por encima de dos guardias y llegar justo a un panel telefónico e interferir la línea. Cruza por las cajas de madera para entrar a otro cuarto con vapor y dos guardias. Camina hacia el siguiente pasillo para llegar a otro *checkpoint*.

Baños privados

Detrás del escritorio de recepción hay otra caja telefónica: intervenla para cumplir otro objetivo. Atraviesa el pasillo principal para virar en la primera entrada de la izquierda; al fondo hay un conducto de ventilación que te lleva directo a un baño privado. En la esquina opuesta hay unas plantas protegidas por un cristal, además del próximo conducto de ventilación al que debes dirigirte.



Llega a la rejilla y escucha la conversación de los sujetos de traje. También usa tu visor electrónico para escanear la computadora de enfrente.





Desactiva tres bombas antes de que explote la zona. Ten cuidado porque hay dos guardias con gafas de visión térmica. Cuando termines, entra en la puerta del fondo y aniquila al tipo que se te presenta.

No hay nada más que ver aquí, soldado. Regresa al baño privado. ¿Escuchas balazos? Ten cuidado y protege tu energía. Escapa por el conducto de ventilación del que viniste, y vira a la izquierda para presenciar un tiroteo. Elimina a los soldados y continúa hacia un cuarto con un botiquín médico; úsalo y prepárate para otra balacera. Los siguientes tres soldados tienen mejor puntería que **Guillermo Tell**. Al final del corredor hay una reja: ábrela con tus ganzúas.

Misión 10

KOKUBO SOSHO

Objetivos primarios:
-No matar a nadie.
-Contactar a los funcionarios norteamericanos.

Recepción

Bien hecho, soldado. Esta es tu última misión, así que sigue tus objetivos para no iniciar una guerra mundial. Derriba a los dos guardias y entra por una pequeña abertura del fondo para llegar a un pequeño conducto con un tubo; trepa por allí para acceder al piso de oficinas. ¿No ves por dónde salir? Mira hacia el techo y encontrarás otro hueco por dónde hacerlo.

Oficinas

Dos guardias protegen el perímetro; elimínalos con mucho cuidado y continúa a la izquierda. Pronto verás otro conducto de ventilación que te lleva directo a un cuarto donde hay dos norteamericanos con los ojos vendados; habla con ellos y regresa al cuarto donde te encontraste con los dos primeros guardias. En esa parte hay una puerta bloqueada; utiliza tus ganzúas, sube por la escalera y entra por el conducto de ventilación. Sal de los baños y camina hacia la computadora del fondo; úsala y entra por el conducto de ventilación cercano.



Habla con los norteamericanos para entender un poco de lo que pasa en este lugar, así como para completar uno de los objetivos.

Entra por la puerta de cristal que tiene dos monitores a los lados y desciende por la escalera eléctrica. Deshazte de los tres guardias y baja las escaleras de la derecha; *hackea* el escáner de retina. Al final del corredor hay una puerta con un panel digital. Dentro es una habitación con múltiples servidores; usa la computadora del fondo y sal del lugar, pero no olvides activar los servidores para abrir la puerta de *War Room*.

Sigue sobre el pasillo de la izquierda, pero no hagas ruido o te atacarán dos guardias; espéralos y derríbalos sin llamar la atención. Mira hacia arriba y sube al enrejado; del lado derecho hay un conducto de ventilación: tómalo para llegar al cuarto de guerra.

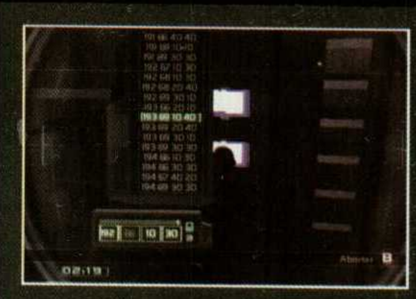


Escanea el video principal y posteriormente haz lo mismo con la laptop que está del lado derecho. Esto completará otra parte de los objetivos.

Vuelve a la entrada principal (junto a los elevadores); si necesitas energía hay un baño con un botiquín médico a la derecha. Ahora toma el elevador rumbo a tu siguiente parada.

Niveles inferiores

De pronto una ventila caerá al vacío; sujétate fuerte del lado de la pared y déjate caer poco a poco hasta llegar al suelo. Sal del agua, rodea el pasillo y entra en la puerta de la izquierda; activa tus lentes térmicos para evitar los rayos. En el siguiente cuarto, *hackea* el servidor del fondo y luego pon una carga explosiva; inmediatamente después escóndete en el hueco junto a la escalera.



Primero hackea el servidor y, después de colocar el explosivo, aléjate un poco hasta que salga el letrero de detonar, y listo: habrás evitado una catástrofe.

Una puerta se abrirá del lado izquierdo; ve por allí para ver a **Otomo** queriendo tomar el camino fácil; ve tras él antes de que fallezca y cúralo. Cárgalo sobre tu hombro para después poner una bomba en el cristal que está detrás del escritorio de **Otomo**. **Luego** de unos segundos explotará y la misión llegará a su fin.

¡Felicidades, agente especial! Has cumplido tu último objetivo para salvar al mundo de la amenaza terrorista. Con esto probaste que ya no eres un novato. Pero antes de que te pongas cómodo, ve alistándote porque pronto serás llamado a otra misión en **Splinter Cell 4**. Hasta la próxima.



ÚLTIMA PÁGINA
JUNIO 2005

¡El tiempo vuela cuando te diviertes! Llegamos al punto cumbre de esta edición, pero no te desesperes, pues sabemos que estás ansioso de recibir todos los detalles del Electronic Entertainment Expo de este año. ¿Qué se presentará? ¿Cuál juego se llevará el evento? Mantente pendiente porque en julio hallarás un reportaje completo sobre Nintendo y los licenciatarios, además de tus secciones favoritas como Tus preguntas a Mario, Retroactivo y Cementerio de Videojuegos –con un gran reportaje sobre Super Castlevania IV- y otras sorpresas más. ¡Nos vemos en julio!

Electronic Entertainment Expo

Un año de espera por tres días del mayor espectáculo de videojuegos. Las compañías más importantes se reunirán para traernos de primera mano las noticias que te cautivarán por el resto del año. Si pensabas que el EGS era grande, espera a que te platiquemos cómo se pone el E3, ya que, adondequiera que voltees, no dejarás de babear por tanta variedad de juegos. Y si a eso le aumentas las noticias del Nintendo Revolution y nuevos detalles de The Legend of Zelda, no dudamos que se pondrá más emocionante que el final de Friends. Será un crimen si te pierdes el siguiente número de Club Nintendo porque allí incluiremos el reporte completo de lo ocurrido en ese magno evento.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

Fantastic Four (GCN)

Stan Lee y Jack Kirby los crearon, Tim Story los trajo a la pantalla grande y Activision te los pone en bandeja de plata –o mejor dicho en tu Cubo plateado-. Sí, ya sabemos que últimamente los superhéroes dominan los videojuegos, pero, ¡qué más da! Son una buena opción para los fans del cómic. Ya sea que lo juegues solo o con tres de tus cuatachos, la acción no te defraudará; elige a Sue, Reed Richards, Johny o a La Mole y ponle unos cuantos catorrazos a Diablo, Puppet Master o al entrometido del Dr. Doom.



Mario Kart DS (NDS)

¿Tus papás no te prestan el coche? No te preocupes: demuéstrales qué hábil eres tras el volante de tu Go-Kart... bueno, tal vez se rían de ti, pero te pasarás un gran rato de diversión, más aún cuando puedes sacar al cafre que llevas dentro y aventarle múltiples objetos a tu rival para sacarlo del camino. Pueden jugar de uno a 16 participantes de forma inalámbrica y divertirse como nunca antes; además, regresa el típico modo de un conductor sin copiloto, que tanto nos divertía desde el SNES.





NINTENDO
GAMECUBE™



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS™



¡¡ Encuentralos ya en El Palacio de Hierro !!

soy totalmente palacio® El Palacio de Hierro